

año 4 / número 45 / Noviembre 2012

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - N... - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA





ANÁLISIS

XCOM: Enemy Unknown

New Little King's Story

Resident evil 6

F1 2012

FIFA 13



AVANCES

Layton vs Ace Attorney

Call of Duty Black Ops II

The Cave

Halo 4

DISHONORED™

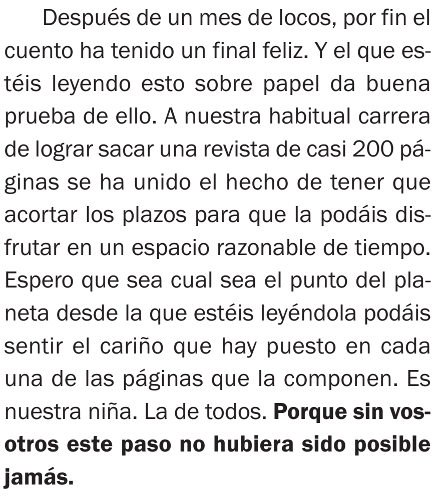
proyectocromatic.com pixelbusters.es
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 1 - NOVIEMBRE 2012

El comienzo de una etapa



Después de un mes de locos, por fin el cuento ha tenido un final feliz. Y el que estéis leyendo esto sobre papel da buena prueba de ello. A nuestra habitual carrera de lograr sacar una revista de casi 200 páginas se ha unido el hecho de tener que acortar los plazos para que la podáis disfrutar en un espacio razonable de tiempo. Espero que sea cual sea el punto del planeta desde la que estéis leyéndola podáis sentir el cariño que hay puesto en cada una de las páginas que la componen. Es nuestra niña. La de todos. **Porque sin vosotros este paso no hubiera sido posible jamás.**

Y un acontecimiento tan importante no podía pasar desapercibido. Si nuestro equipo se ha volcado al 200% para hacerlo posible, no menos importante ha sido todo el apoyo que hemos recibido desde todos los rincones de la red. Todos y cada uno de los portales y podcasts colaboradores se han sacado de la manga lo mejor que saben hacer para la ocasión. No os perdáis ninguno de ellos, porque del primero al último merecen mucho la pena.

Ésta es solo la primera etapa de un viaje que esperemos que dure mucho tiempo. Así que mientras aún estáis saboreándola, nosotros ya estamos inmersos en el segundo número.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



HABITUALES

ESPECIALES



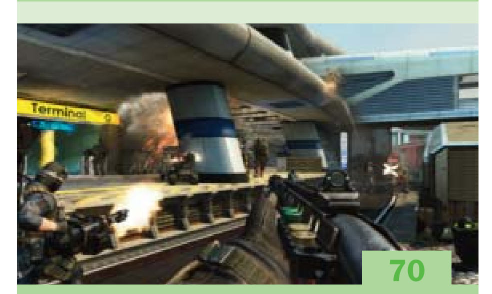




índice

AVANCES







ANÁLISIS




Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Naruto se viste de Son Goku a través de un DLC

Namco Bandai ha anunciado que uno de los primeros contenidos descargables del esperado Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 no será otro que un skin para disfrazar al carismático protagonista del conocido Son Goku.

Los amantes del manga están de enhorabuena y es que seguro esto será una grata sorpresa para todos. Claro que si estáis interesados en conseguirlo de manera gratuita no tendréis otra que reservar el juego que es para lo que ha sido confirmado de momento.

Aunque seguramente con el tiempo, este añadido pase a engrosar el listado de contenidos descargables del título y esté disponible para su compra.

Mighty Switch Force! debutará en Wii U

Va quedando menos para el debut de Wii U en todo el mundo y parece que la eShop vendrá surtida de suculentos contenidos la mar de interesantes. Más concretamente nos estamos refiriendo a la adaptación del exitoso juego de Nintendo DS que llegará bajo el título de Mighty Switch Force! Hyper Drive Edition.

Y al parecer no se quedará en un simple port, ya que vendrá acompañado de importantes mejoras y novedades. Como pueden ser unos gráficos rediseñados para la ocasión, resolución de 1080p y el aprovechamiento del Wii U GamePad para poder disfrutar del título por primera vez en la pantalla de nuestras televisiones.

El lanzamiento de la nueva PlayStation Store se retrasa

Que España es, por decirlo de alguna manera, el “negro” del mundo, creo que todos lo tenemos bastante asumido y lo peor de todo es que Europa empieza a parecerse bastante (todo lo malo se pega).

La nueva Playstation Store ha sido retrasada en ciertas partes de Europa hasta nuevo aviso debido a problemas de última hora.

Como era de esperar y ante el revuelo suscitado, desde Sony han lanzado un breve comunicado en el que nos insta a tener paciencia ya que para la compañía es de vital importancia brindar la mejor experiencia posible para los usuarios.

Toca esperar. Tristemente no hay otra posibilidad.



Los creadores de la saga The Witcher han anunciado el nuevo proyecto en el que están trabajando. Se trata de Cyberpunk 2077, un nuevo RPG estilo sandbox ambientado en el mundo de Mike Pondsmith, padre de Cyberpunk 2020



Microsoft ha alcanzado las 70 millones de consolas vendidas a lo largo de su historia

Microsoft ha anunciado que, desde el lanzamiento de la videoconsola en noviembre de 2005, ha vendido un total de 70 millones de Xbox 360.

De ésta cifra, 1.7 millones de consolas fueron durante el primer cuarto del año fiscal, es decir, el periodo comprendido entre julio y setiembre de 2012, lo que supone una pérdida de 600.000 unidades si se comparan con las cifras del año pasado.

Así pues, Microsoft se sitúa en segunda posición en la carrera de la generación de la alta definición por detrás de Nintendo (96.56 millones de Wii) y por delante de Sony (63.9 millones de PlayStation 3).

La división de entretenimiento y dispositivos, donde la marca Xbox está incluida, ha tenido un total de 1.95 mil millones de dólares, lo que supone un decrecimiento del 1% en comparación con el año pasado. La marca Xbox ha aportado, de esta manera, 19 millones de dólares a la división, mientras que en el mismo periodo en la temporada pasada se ingresaron 340 millones de dólares por las mismas fechas.



Kickstarter no es la solución a todos los males

Mala noticia para los desarrolladores que emplean sus ideas en Kickstarter. Mob Rules Games, uno de los estudios que puso un proyecto en manos de la comunidad -y que posteriormente dio resultados positivos-, ha decidido cancelar su obra, Haunts, en el último momento.

Sus dos desarrolladores han declarado que el motivo por el cual la obra ha sido cancelada es porque tanto uno como otro han conseguido puestos de trabajo y apenas tienen tiempo para dedicarle a su proyecto común.

En el comunicado, Rick Dakan, jefe del proyecto, ha explicado que el videojuego está bastante avanzado en cuanto a sistemas, pero que todavía cuenta con un número importante de bugs. De la misma manera, ha declarado que implementar el juego online le llevó tres veces más del tiempo previsto, por lo que, definitivamente, han decidido dar carpetazo al proyecto.

Los 28.000 dólares que requería el proyecto han sido gastados, aunque Dakan ha asegurado que devolverá el dinero de su bolsillo a todos aquellos inversores que quieran retirar su apoyo del proyecto. Actualmente se está barajando la posibilidad de vender el proyecto a otro estudio.

Call of Duty Black Ops II contará con season pass

Hay cosas en esta generación que se están poniendo de moda, por un lado los DLC's a precios abusivos y últimamente los Season Pass o Pases de Temporada.

El último en subirse al carro será ni más ni menos que el título estrella de Activision: Call of Duty: Black Ops 2. El cual se lanzará al mismo tiempo que el juego para la Xbox 360 y con cierto retraso para PS3 y PC.

El precio, "most important", será de 4.000 MSP (50€), consiguiendo de esta manera una rebaja considerable con respecto a comprar individualmente los contenidos. Eso no quita que sea una auténtica bestialidad.

Por último, el servicio COD Elite pasará a ser gratuito esta temporada. ¡Aleluya Hermano!

Tendremos comics basados en Thes Last of Us

The Last of Us: American Dreams, que será el título del cómic formado por cuatro tomos que narrará de forma independiente los hechos previos al comienzo del videojuego, ha permitido a su director creativo profundizar más en la historia de sus personajes.

Y así lo ha dejado caer en una reciente entrevista donde afirmaba que quería contar una historia ajena a la trama principal, para que aunque no hubieses tenido la oportunidad de disfrutar del juego, pudieras deleitarte con otra intrigante aventura de sus personajes.

Los cómics estarán disponibles en primavera del 2013 en EE.UU., publicados por Dark Horse y de momento sin fecha en Europa, aunque su salida aquí aún no está asegurada.

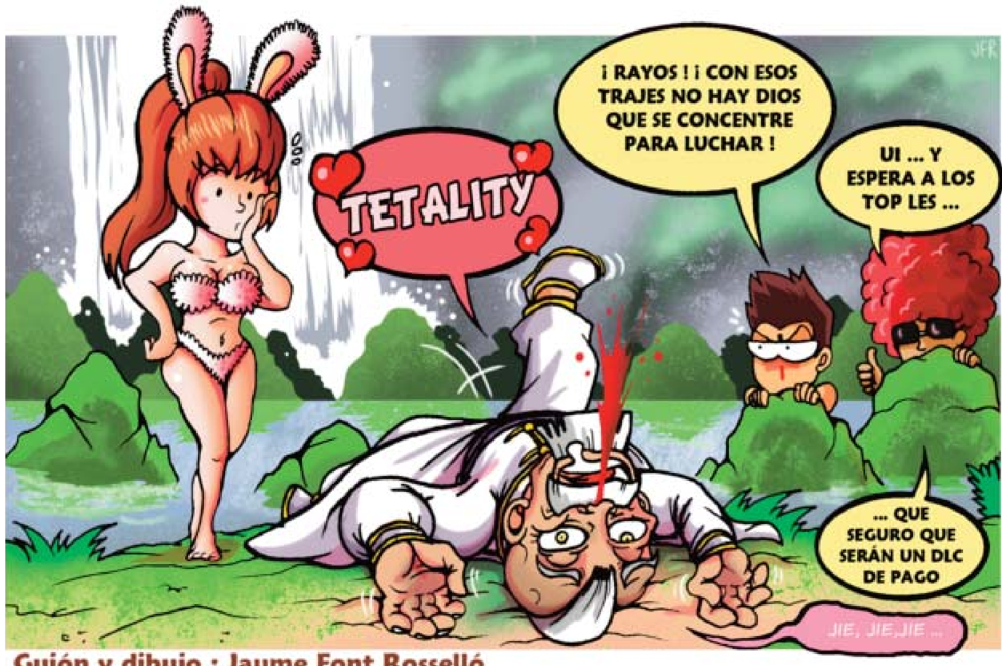
Anarychy Reigns llegará definitivamente a Europa

Al final lo que parecía ya imposible, se hace realidad. Anarchy Reigns, el último de los títulos surgidos de la colaboración entre SEGA y Platinum Games verá la luz en occidente tras el retraso que sufrió el pasado verano.

SEGA ha anunciado que el título saldrá a la venta finalmente en el próximo mes de Enero, concretamente el 11 de Enero en Europa y el 8 en Norteamérica.

Además, para recompensar por la espera, Anarchy Reigns saldrá con un precio de venta especialmente reducido, de tan sólo 24'99 € en Europa y 29'99 $ en Norteamérica.

¿Qué mejor regalo de navidad o Reyes, que este juego de Platinum Games y SEGA? El juego bien lo merece.



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Asus presenta el Padfone 2

Más potencia para la combinación de smartphone y tablet



Las filtraciones evitaron toda sorpresa, pero al final Asus presentó el Padfone 2, un dispositivo formado por un smartphone y un tablet que mejora en muchos aspectos frente al modelo anterior. Veamos las características.

La compañía taiwanesa ha optado por una pantalla LCD de 4,7 pulgadas con tecnología Super IPS que ofrece una resolución de 1280 x 720 pixeles y 312 ppp. El corazón del teléfono está formado por un procesador Qualcomm de cuatro núcleos que funcionan a 1,5 Ghz y está acompañado por 2GB de RAM. Todo esto corriendo con Ice Cream Sandwich, aunque Asus ha asegurado que lanzará una actualización a Jelly Bean, la última versión de Android.

Por otro lado, cuenta con una batería de 2.140 mAh, tecnología NFC, LTE y 50 GB de almacenamiento en ASUS Webstorage (no incluye ranura para tarjetas SD).

La cámara trasera está formado por un sensor de 13 megapixeles hecho por Sony y es capaz de grabar vídeo 1080p a 30 fps o 720p a 60 fps. La cámara delantera se queda en 1,3 megapixeles.

En cuanto al tablet, tiene una pantalla IPS de 10,1 pulgadas y una resolución de 1280 x 800. La batería baja hasta los 5.000 mAh frente los 6.600 mAh del anterior modelo. Respecto al peso, son 514 gramos, que sumados a los 135 del smartphone hacen un total de 649 gramos, mientras que el PadFone origial pesaba 854 gramos.

El Padfone 2 estará disponible en España a partir de diciembre en dos colores (blanco y negro) con 32GB y 64 GB de almacenamiento por 799€ y 899€ respectivamente.

Ya sabemos el precio de Windows 8

Diferentes opciones y precios para actualizar a la versión Pro



Microsoft por fin ha confirmado el precio de Windows 8, la nueva versión de su Sistema Operativo especialmente diseñada para tablets y equipos con pantalla táctil. La compañía ha preparado diferentes ofertas para Windows 8 Pro en función del tipo de actualización, ya que se puede realizar mediante copia física, versión digital o con la compra de un ordenador.

Aquellos que decidan adquirir la versión física de Windows 8 Pro tendrán que desembolsar 69,99€, pero si deciden actualizar sus equipos con Windows XP, Vista o 7 a través de Internet el precio se queda en 39,99€, 20€ de diferencia dependiendo del formato. Esta última opción estará disponible en 140 países.

Microsoft también ha preparado una oferta especial para compradores de un equipo con Windows. Si has adquirido un ordenador con Windows 7 entre el 2 de junio del presente año y el 31 de enero de 2013 podrás actualizar a la versión Pro de Windows 8 por 14,99 dólares.

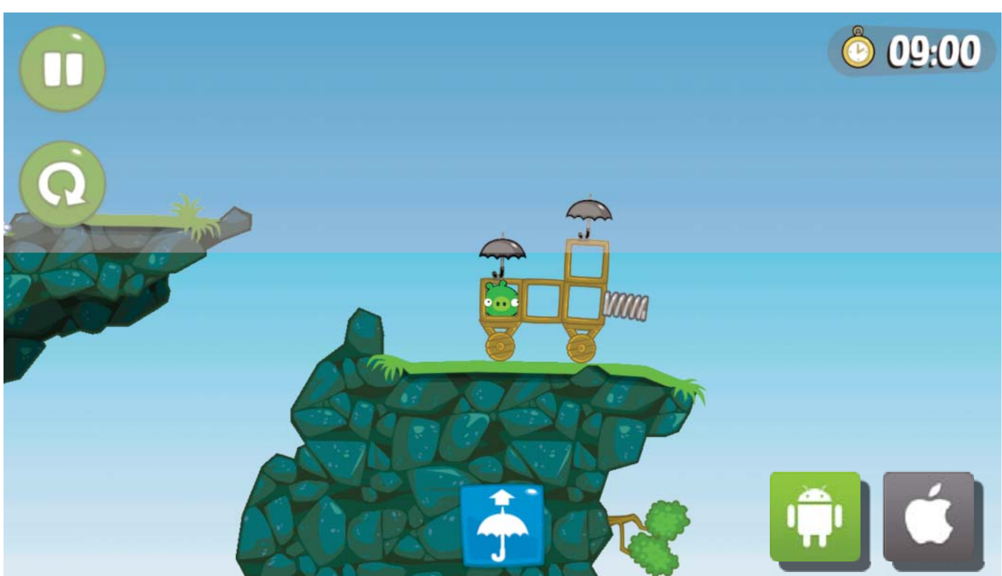
La compañía también ha comentado que el embalaje de la versión Pro está disponible con 5 ilustraciones diferentes, pesa un 41% menos y es más respetuoso con el medio ambiente al haber reducido las emisiones de CO_2 durante el proceso de fabricación.

Windows 8 es un auténtico reto para Microsoft no solo por su intención de llevarlo a más dispositivos, también porque gente importante del mundo del videojuego como Gabe Newell ha criticado duramente el camino que ha tomado Microsoft con esta nueva versión.

A partir del 26 de octubre veremos cómo responde el público ante la nueva propuesta de Microsoft.

Mundo Smartphone:
Bad Piggies

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



Angry Birds es posiblemente el fenómeno relacionado con los videojuegos con más tirón en los últimos años. Tras cuatro entregas, los pájaros con más genio han conseguido convertirse en un icono reconocido y jugado por varias generaciones gracias a la perfecta combinación entre sencillez y dificultad. Pero Rovio busca algo nuevo, diferente. Ya lo intentó The Amazing Alex, con un éxito suficiente pero lejos del cosechado con Angry Birds.

De nuevo, el Bad Piggies no tiene nada que ver en cuanto a mecánica con Angry Birds, aunque esta vez han preferido disparar sobre seguro y han aprovechado el tirón de una imagen ya establecida. Algo discutible en muchos casos, pero perdonable si el resultado es un juego tan redondo.

En Bad Piggies encarnaremos a los malos de la saga, los carismáticos cerditos verdes. La apuesta de juego es esta vez mucho más arriesgada. Dividido por pantallas como es tradición, éstas nos retarán a llegar con nuestro cerdo hasta una pieza de mapa. Para ello, dispondremos en cada nivel de determinadas piezas. Deberemos combinarlas de forma adecuada para construir un medio de transporte que nos permita llegar. Pero creedme, no es tarea fácil. En este nuevo título el trabajo será más de estrujarnos el tarro que no de habilidad.

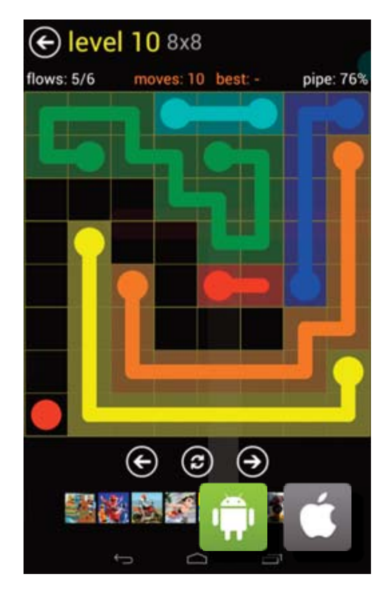
Los genios de Rovio saben hacer muy bien su trabajo. Un nuevo imprescindible llega a nuestro Smartphone.



Flow Free

Flow Free es uno de esos juegos que demuestran que, donde hay diversión, el resto de apartados apenas importan. Pantalla negra, colores planos y menús simples son solo una máscara tras la que se encuentra un buen juego.

Su mecánica es sumamente sencilla. Se nos mostrará un tablero negro separado por cuadros. En éste, encontraremos varias parejas de puntos del mismo color. Nuestra misión, juntar puntos del mismo color consiguiendo llenar todo el tablero y no cruzar caminos. La evolución de la dificultad es muy correcta, y la duración de cada puzle más bien corta. Un juego de consumo rápido que sabe absorbernos y que olvidemos la noción del tiempo. Siempre querremos más y más.





Valoración usuarios

Valoración de GTM

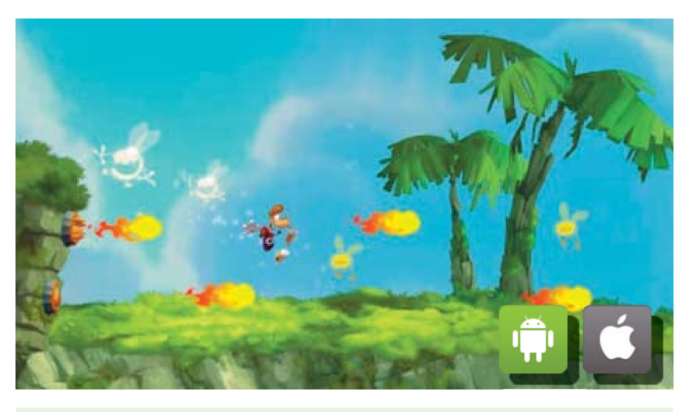
PVP:
Gratis




Rayman Jungle Run

Una de las sorpresas más gratas en lo que llevamos de año. Y una de las mejores adaptaciones de una franquicia de consola al control táctil. Un solo toque es suficiente para controlar a un veloz Rayman que corre de forma automática para saltar, planear y golpear enemigos. Sencillez que no resta profundidad, pues es un juego que nos enganchará hasta jugar y rejugar sus 40 niveles.

El motor gráfico es heredado de su hermano mayor: Rayman Origins. Nos encontramos por tanto con un juego precioso, lleno de detalles y con unas animaciones excelentes.





Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
2,39 €




Descargas digitales

Worms Revolution

La nueva entrega de Team 17 llega a Steam haciendo gala de un nuevo motor 3D junto con alguna que otra novedad jugable que corrobora la revolución que reza en su título.

Con la misma adicción, jugabilidad y diversión que ha caracterizado siempre a la saga, Worms Revolution añade ahora a nuestras batallas un nuevo enemigo o aliado según se mire: el agua, que podrá ser usado en nuestra contra o a nuestro favor. Además incluyen por primera vez cuatro clases distintas de gusanos cada una de ellas con sus diferentes talentos y características. Así, tenemos al explorador, mucho más ágil y débil que el resto, el científico, capaz de reponer vida y usar de un modo más eficiente las distintas armas, el soldado, que sería el típico gusano de toda la vida experto en armas y combate, y por último el gigante, un gusano grande, torpe y lento pero extremadamente fuerte y resistente.

Aunque nunca ha desestimado el multijugador en cada una de sus entregas más recientes, el juego se apoya ahora en este modo mejorando lo presente a través de salas desde las que los jugadores podrán ir agregándose a partidas existentes.

No es el mejor de la saga ni mucho menos, pero conserva todo el aspecto Worms. Y si eres de los que no añoran las dos dimensiones, éste es tu juego.



10,99€

Rocketbirds: Hardboiled Chicken

Que nos aspen si somos capaces de entender por qué después de tanto tiempo este juego sale por fin en Steam. No lo entendemos pero tampoco vamos a recrearnos en ello. El caso es que aquí lo tenemos, con cuatro canciones nuevas a cargo de la banda indie de rock "New World Revolution", un personaje nuevo con un más que poderoso armamento, y lo que es más importante y que en su día provocó no precisamente halagos por parte de los jugadores: un nuevo modo cooperativo --que ya tenía-- pero esta vez online.

Así pues, volvemos a tener con nosotros al gallo de pelea más duro de todos los tiempos. Una mezcla entre Oddworld, Metal Slug y Flashback, que hará las delicias de muchos jugones. El cometido es el que ya sabíamos, puesto que el juego es idéntico al que ya existía para su descarga en PSN. Derrotar al líder de los pingüinos que tanto le hacen la vida imposible a nuestro protagonista.

Con una calidad gráfica excelente que baila entre primeros planos, vistas generales rápidas y contundentes, así como de unas animaciones y diseños sobresalientes, este Rocketbirds se hace acompañar de una banda sonora muy buena de la que podemos destacar por encima de todo el tema principal que inaugura el título.

Y a un precio inmejorable.

Valoración de los usuarios

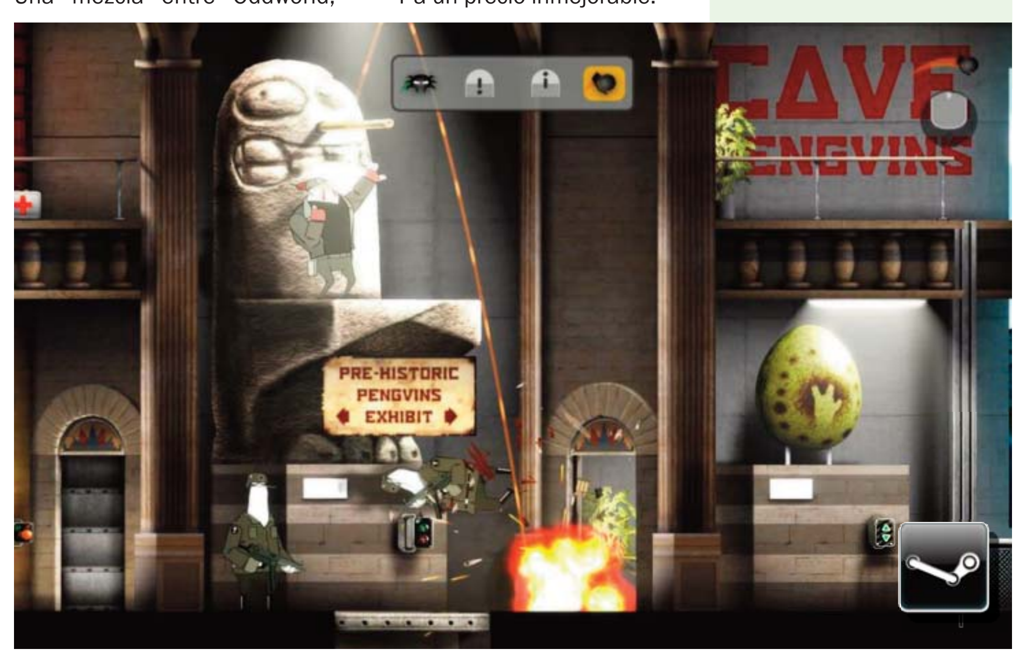
★★★★☆

Valoración de GTM

★★★★½

PVP:

7,99€




Pepo'12
Monográficos by GTM
Bleszinski
Gonzalo Mauleón

JASP

Puede que los que no vivisteis los primeros años de la década de los noventa esto os suene casi a escupitajo. Pero estas siglas son el acrónimo de Joven Aunque Sobradamente Preparado. Algo que define perfectamente a Cliff Bleszinski

Vaya por delante que este especial estaba preparado antes de conocer la noticia que ha sacudido al sector en este último mes. La casualidad ha querido que Cliff Bleszinski sea noticia. Y desde este humilde rincón queremos honrar a uno de esos genios que ya no quedan.

A principios de octubre supimos que después de toda una vida construida dentro de Epic, dejaba el estudio. La razón esgrimida no era otra que cansancio. Al parecer el año sabático que se tomó nada más lanzar Gears of War 3 no ha sido suficiente para desconectar. Pero ahora no solo la compañía tiene por delante el difícil reto de superar esta perdida, sino todos los consumidores vamos a echar en falta el que él ya no esté en primera línea de fuego.

Lejos del tradicional halo de divismo con el que algunas grandes espadas se suelen autoadular, Bleszinski era todo lo contrario. Nunca ha tenido pelos en la lengua al expresar en todo momento lo que opinaba. Un tipo cercano capaz de debatir tardes enteras a través de foros y redes sociales con simples aficionados en busca de saber sus necesidades y gustos. Algo tan simple como escuchar a aquellos a quienes iban a jugar a su próximo juego. Algo tan básico y que lamentablemente no ocurre a menudo. Un genio del sentido común.

A sus espaldas puede presumir de haber marcado las pautas de los shooters modernos en consola. La trilogía de Marcus Phoenix es por sí misma mucho más de lo que muchos tipos que catalogamos como genios lograrán a lo largo de su carrera. Y él lo hizo con apenas 35 años. Una carrera que tuvo su punto de partida en 1991 con The Palace of Deceit y que continuó unos años después haciendo realidad uno de los iconos plataformeros de principios de los noventa: Jazz Jackrabbit. Aunque su carrera pronto comenzó a forjarse gracias a Unreal Tournament, Gears of War y el más reciente BulletStorm.



Un icono plataformero

Jazz Jackrabbit

Si bien no fue la primera toma de contacto de Bleszinski con el desarrollo de videojuegos, sí que estamos ante el primer juego de cierta enjundia en el que él tuvo algo que ver.

Jazz Jackrabbit salió para DOS en 1994. En aquella época, aunque ahora haga falta un gran ejercicio de imaginación, el género de las plataformas era lo que predominaba. Estamos hablando de cuando las consolas de 16 bits gozaban de mejor salud. Pero como ya ocurriera entonces, la situación no era igual en compatibles. Allí no había ni Marios ni Sonics. Ni prácticamente nada que se le pareciera.

Para suplir esa baja Epic desarrolló su propio plataformas, y que una vez con él en las manos, y sin tanto nombre como los dos grandes referentes anteriormente mentados, no tenía mucho que envidiarles.

Gozó de una gran popularidad en su época, hasta el punto que fue candidato a Arcade del Año. En nuestro país tuvo bastante impacto ya que vino de regalo con la revista Tiempo. Todo un lujo.

Valoraciónes

 -  **80**

Tomándose un respiro

BulletStorm

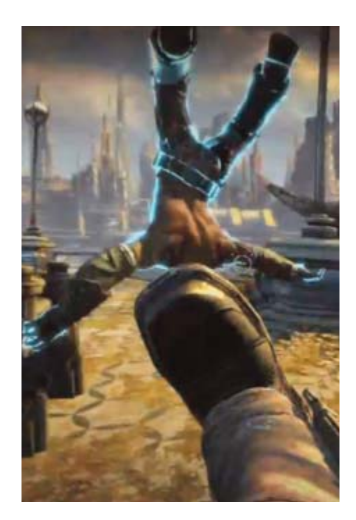
Después de dos entregas casi seguidas de Gears of War, y con el tercer capítulo en el horizonte, Cliff decidió asumir el rol de productor en un título no tan alejado del género que tan bien domina.

BulletStorm no fue desarrollado por el equipo principal de Epic, sino que corrió a cargo de People can Fly, un estudio satélite pero fuertemente ligado a su matriz. Tanto es así que la influencia del genio de Massachusetts es más que evidente en el resultado final.

Ambientado en un futuro S, XXVI, dos ex-soldados de la Confederación de los Planetas, readaptados como piratas siderales, buscan su particular venganza contra el General Sarrano que los traicionó diez años atrás.

Humor negro y grandes dosis de violencia (el juego fue muy machacado en varios países por esta circunstancia) no esconden uno de los juegos que sin ser de los más populares, sí que es capaz de cumplir con lo que promete.

Hoy en día se puede encontrar por 10€. A ese precio es más que una compra obligada. Hacedlo. No os arrepentiréis.



Valoraciónes

 **84**  **85**

La niña de sus ojos

Gears of War

Epic, con Bleszinski a la cabeza, y Microsoft con su nueva máquina Xbox 360, se sacaron de la manga en 2006 un juego que sin él, es posible que el panorama actual de los videojuegos no hubiera sido tal cual lo conocemos actualmente.

Cierto que Halo sentó las bases de lo que debía ser un shooter en consolas cinco años antes. Pero sin duda alguna ha sido la saga de Marcus Phoenix la que ha estandarizado la fórmula hasta ser el patrón que todo juego de cierta calidad debe seguir hoy en día.

Las virtudes de la franquicia son casi incontables. Dotado de una personalidad propia y abrumadora, con unas mecánicas (coberturas, apoyos, combate a dos alturas...) y situaciones nunca vistas (la variedad de escenarios y adaptación de la acción a los mismos) le sitúan por derecho propio como una parte fundamental de la historia reciente de los videojuegos.

Tras tres entregas, donde las dos primeras el calificativo de brillante se le queda corto, Cliff ha decidido decir basta. El cansancio ha podido más que sus ilusiones. El próximo año tendremos nuevo Gears of War. Pero Judgement ya no contará ni con Bleszinski ni con Epic. People can Fly tomará el relevo. Al menos deseamos que cumplan.

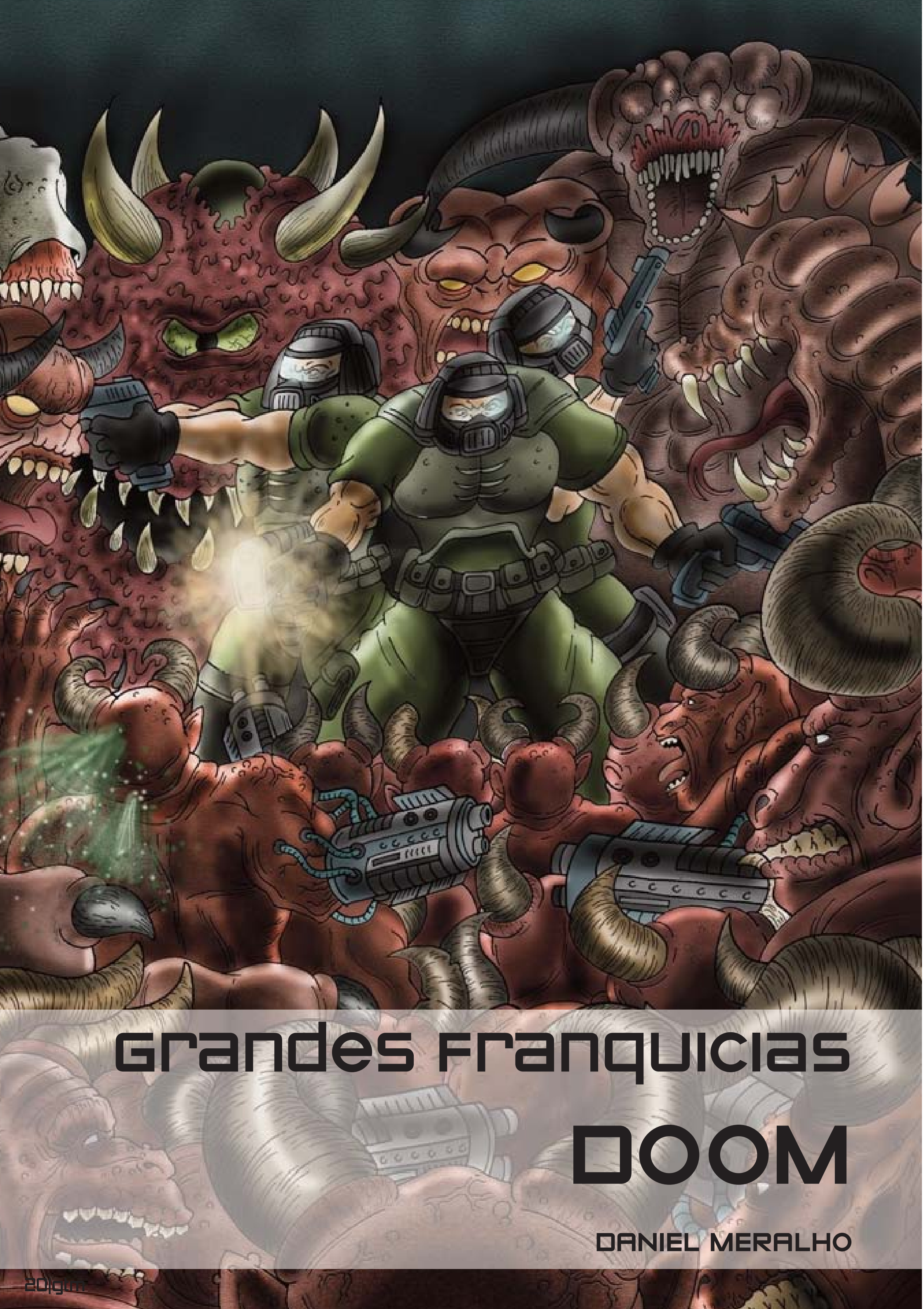
Fecha de salida

03/2013

"*Uno de nuestros fundamentos ha sido el de diseñar el juego con la idea de que te suden las manos*", ha declarado Fergusson en una entrevista con la Revista Oficial de Xbox. Si no lo logran, prosigue, "*es que no estamos haciéndolo bien. De momento en todas las pruebas que hemos hecho hemos acabado con las manos sudando por la tensión.*"

3djuegos.com





Grandes Franquicias

DOOM

DANIEL MERALHO

Doom

No existe jugón auténtico que no se estremezca con la mera pronunciación de su nombre. De él se dice que es el prelúdio de la sangre, de bestias llegadas de otra dimensión, de grotescos sacrificios, cánticos demoníacos y terroríficos gruñidos en la oscuridad. Si nunca lo has jugado, entonces es que no has vivido para morir de verdad

Al hablar de esta franquicia no podemos evitar pensar en cómo serían los videojuegos sin su existencia. Los First Person Shooter (juegos de disparos en primera persona) modernos jamás serían lo que son en la actualidad de no ser por la llegada de la primera entrega en el año 1993. Sí, hubo otros antes: Maze War, Spasim, ambos del año 1974, pero ninguno de éstos serían capaces de plasmar toda la tensión y sensación de riesgo que más adelante experimentaría el jugador, pasando a ser simples trámites y testeos para lo que estaba por venir. Ni siquiera su hermano mayor: Wolfenstein 3D (1992), anteriormente desarrollado por una desconocida y joven ID Software a las órdenes de dos de los gurús más grandes que darían los videojuegos -- John Carmack y John Romero -- sería capaz de lograr su mismo éxito.

Porque nos estaríamos dejando lo más importante si no nombráramos aquí a aquella inexperta compañía nacida en el seno de una revista mensual como la nuestra, y que siempre se movería bajo una fórmula de trabajo basada en el “juego nuevo/nuevo motor”. Siempre innovando y sorprendiendo, intentando trasladar al usuario las mejores sensaciones a través de los ojos del personaje. Artífice de dos de las sagas más reconocidas entre los aficionados a los videojuegos y piedra angular desde la cual partiría el resto del género de los FPS.

Hasta que ID Software irrumpió en el mercado, los videojuegos se limitaban simplemente a mostrar su realidad desde el exterior, en una experiencia que todavía seguía siendo ajena al jugador. Pero con ellos todo cambió: los ojos del personaje pasarían a ser los suyos propios logrando que se sintiera como si en verdad estuviera dentro de la acción. Como si ahora sus pesares fueran los mismos, siendo por primera vez el auténtico protagonista.



***"The game had this power: it could affect normal people."* (El juego tenía este poder: Eso podría afectar a la gente normal). John Carmack sobre Doom**

Doom

Es por méritos propios el auténtico padre de los FPS modernos. Su legado es tan grande que es por ello que hoy podemos jugar a videojuegos como Battlefield 3. De él fueron recogidas algunas de las bases usadas en la actualidad: enemigos a diferentes alturas, interruptores accionados por el jugador, variedad de armas, multitud de items, escenarios abiertos, entornos dinámicos y multijugador.

Recogido el testigo del motor gráfico de Wolfenstein 3D, Doom mejoró en absolutamente todo al engine anterior, logrando representar no sólo escenarios más grandes, sino una mayor cantidad y variedad de enemigos por estancia junto con un nivel de gore hasta ese momento sin igual.

La historia parte cuando uno de los marines enviados a Phobos (luna de Marte) para investigar las extrañas muertes en una base de la UAC, se queda solo ante el inminente peligro y debe hacer todo lo posible para volver. Es a partir de ahí cuando viviremos el génesis de una de las experiencias más recordadas de toda la historia de los videojuegos.

Pero lo que haría principalmente que Doom tuviera el calado social que se le atribuye, fue su distribución shareware de un único episodio. Con tal éxito que ID acabaría por sacar el juego completo. Y como un virus, cientos de miles de copias empezaron a recorrer los discos duros de millones de jugadores. Además, Doom sentaría las bases para el multijugador, ofreciendo la nada despreciable para la época, cantidad de hasta 4 jugadores en modo cooperativo o deathmatch.

Criticado duramente por su alto nivel de violencia y satanismo, aún a pesar de ello, Doom se convirtió en el título más jugado de ese año.



Plataformas
- PC (Dos)

Año
- 1993

Programación y diseño
- John Carmack, John Romero, Adrian Carmack, Sandy Peterson

Jugadores
- 1 + 4 (multijugador)

Desarrolla
- ID Software

Revisiones
- 3DO / Atari Jaguar / Sega 32X, (1994) / NEC PC-9801, (1994) Doom 98 / PlayStation, 1995 / SNES, (1996) / Sega Saturn, (1997) / Game Boy Advance, (2001).

Doom 2: Hell on Earth

Sólo un año más tarde el éxito de la primera entrega propiciaría que su secuela viera la luz, convirtiéndose en apenas unos meses en el mejor juego de su tiempo y el primer FPS para muchos de sus jugadores. Superior en muchos aspectos al original, Doom 2 seguía siendo similar técnica y artísticamente a su antecesor, trasladando esta vez la acción a un devastado planeta Tierra.

Entonces, ¿qué tenía Doom 2 a favor para destronar a su anterior entrega? En primer lugar un encomiable y mejorado diseño de niveles (ahora mucho más grandes), y de segundo aunque no menos importante, el aumento del número de armas que podíamos portar (entre ellas la poderosa y recordada Shotgun) y la introducción de nuevos items potenciadores como la Megasphere. Pero el colofón de todos estos extras vendría de la mano de los nuevos y mortíferos enemigos añadidos al ya de por sí impresionante bestiario. En resumen: Doom 2 era más de lo mismo, pero mejor.

Además, ahora los niveles ya no estarían divididos por capítulos como en el Doom original, sino que parten desde el inicio hasta el final a lo largo y ancho de 32 niveles. Dos de ellos ocultos.

Pero si algo marcaría el inicio de una nueva etapa con su aparición, ese sería el que por primera vez los jugadores empezaran a escuchar hablar de las herramientas de creación de niveles y mods. En muy poco tiempo, los aficionados plagaron la red y las revistas con algunas de sus creaciones. Muchas tan complejas, que terminaron por transformarlo en un juego completamente nuevo hasta el punto de ser irreconocible.

Fue también, el primer juego en recibir parches online.



Plataformas
- PC (Dos)

Año
- 1994

Programación y diseño
- John Carmack, John Romero, Adrian Carmack, Sandy Peterson

Jugadores
- 1 + 4 (multijugador)

Desarrolla
- ID Software

Revisiones
- PC(Windows 95, Mac OS), GBA (2005), Tapwave Zodiac.

The Ultimate Doom / Final Doom

El éxito de Doom 2 fue la excusa perfecta para que sus creadores decidieran seguir aprovechando el filón unos años más. En este caso con dos nuevos títulos que si bien no aportaban nada a lo ya visto, sí incluían una serie de niveles inéditos creados por la comunidad.

Con el primer Doom original en el disco y un nuevo capítulo denominado "Thy Flesh Consumed", el equipo de ID añadía a su grueso a dos aficionados que más tarde acabarían participando en otros proyectos relacionados con los videojuegos en 3D. Caso de John Anderson y Tim Willits, en el que el primero acabaría siendo uno de los integrantes del equipo de Romero en Daikatana y el segundo terminaría como director creativo actual de ID.

The Ultimate Doom aparecería en tiendas y como parche para los jugadores registrados con la versión 1.9 de Doom.

Final Doom por su parte, acabaría saliendo en 1996 tanto para compatibles como para PSX; siendo en el caso de la consola de Sony, una versión recortada con menos niveles, enemigos, una tasa de frames más ajustada, pero sin embargo con una calidad de sonido superior.

Este nuevo paquete consistía en dos capítulos inéditos con nuevas texturas, gráficos y sonidos, sorprendiendo por ser creados por la comunidad de jugadores y no por la propia ID.

En el caso del primero de ellos, Tnt:Evilution, el diseño correría a cargo de TeamTnT, a quienes ID le había encargado el proyecto, siendo en el de The Plutonia Experiment un tanto diferente puesto que se trataban de unos mapas incompletos realizados por Dario y Milo Casali.

Se confirmaba así, el apoyo y la importancia que ID Software le daba a los jugadores.



Plataformas
- PC, Mac, PSX

Año
- 1995/1996

Programación y diseño
- John Carmack, John Romero, Adrian Carmack, Sandy Peterson, John "Dr. Sleep" Anderson, Tim Willits, American McGee y Shawn Green, TeamTnt, Hermanos Casali, TeamTnt.

Jugadores
- 1 + 2 (multijugador)

Desarrolla
- ID Software/Williams

Revisiones
- PC, Mac, PSX

Doom 64

La siguiente versión supuso más un quebradero de cabeza para sus desarrolladores que una buena inversión propiamente dicha. Doom 64 entraría como exclusividad en la nueva máquina de Nintendo esperando con ello aprovechar todo su potencial.

Pero pese a su superioridad técnica, que incluía nuevos efectos de luz y de partículas así como sprites el doble de grandes, la nueva entrega se vería limitada tanto por el formato soportado como por ciertos errores de planteamiento.

A priori tanto los enemigos como los niveles usarían las nuevas características de un motor muchísimo más potente respecto al original. Pero se equivocaron al calcular las limitaciones propias de las que adolecía el cartucho. Un formato ya entonces obsoleto que obligó a los diseñadores al recorte tanto en número como en tamaño de los escenarios, muy por debajo de lo que ya se había visto en Pc. La misma suerte correría el número de enemigos, reducidos de forma alarmante a pesar de que en un primer momento la idea de los creadores era conservarlos a todos.

Doom 64 fue un quiero y no puedo que continuaba la historia donde la había dejado Doom 2. Ahora una nueva criatura con aspecto de insecto reina amenazaba la seguridad de la Tierra y nuestro protagonista debía quedarse en Marte para hacerle frente.

Las ventas fueron tan escasas, que la franquicia fue relegada al olvido hasta que siete años más tarde saldría Doom 3. Para entonces ya se sabía que los desarrolladores habían estado trabajando en una secuela que nunca vería la luz debido a sus claras deficiencias técnicas frente a otros juegos como Quake.



Plataformas
- Nintendo 64

Año
- 1997

Programación y diseño
- John Romero, Adrian Carmack, Sandy Peterson, Kevin Cloud, Francisco Gracia, Shawn C. Green, American Mc Gee, etc.

Jugadores
- 1

Desarrolla
- Midway Games

Revisiones
- PC (mod DoomsDay)

Doom 3 + La Resurrección del mal

Tuvieron que pasar unos cuantos años para que los aficionados volvieran a disfrutar de una nueva entrega de la saga, esta vez con un nuevo y potente motor denominado I-tech. Entornos 3D asombrosos, con una calidad y un realismo extremo que presumían de recrear una inquietante atmósfera y una complejidad estructural que hasta ese momento nadie había logrado representar.

Con unos modelos fantásticos y animados de forma excelente, y con unos efectos lumínicos impresionantes que hacían palidecer a cualquiera de los engines de su momento, no fueron pocas las criticas vertidas sobre el último gran exponente gráfico en Pc. Además de suponer un desembolso claro si es que el jugador quería jugar al título en condiciones, Doom 3 fue un videojuego tildado de repetitivo y poco continuista ya no sólo por sus detractores sino también por muchos de sus seguidores. Una actitud quizás exagerada de un título que ahora mismo se ve revalorizado con una nueva reedición en HD conocida como Doom 3: BFG.

En lo que sí coincidía todo el mundo e incluso entre aquellos que defendían al juego a capa y espada, era en el paupérrimo multijugador. Escaso, casi ridículo y poco coherente con las nuevas posibilidades.

A pesar de todo, a cada uno lo suyo, y nadie puede negar actualmente que Doom 3 es un muy buen juego que supo conjugar en su momento la acción y el terror junto con una calidad técnica fuera de toda duda.

Su expansión “La Resurrección del Mal” añadiría un nuevo capítulo todavía más claustrofóbico así como la recuperación de los Lost Souls como enemigo. Unas criaturas olvidadas --a propósito o no-- en su edición anterior.



Plataformas
- PC, Mac, Linux, Xbox.

Año
- 2004

Programación, diseño
- John Carmack, Kenneth Scott,John Carter, Jim Dose, Robert Duffy, Tim Willits, Adrian Carmack, Kevin Cloud

Jugadores
- 1 + 4 + 8 (expansión)

Desarrolla
- ID Software /Splahs Damage (multijugador) / Vicarious Visions (Xbox) / Aspyr Media (Mac).

Revisiones
- Windows, Linux, Mac.



El resto de la progenie

No acabaríamos nunca si tuviéramos que nombrar todos y cada uno de los mods y versiones que Doom ha tenido a lo largo de toda su historia. Han sido muchos años y muchos los jugadores que han sentido la necesidad de aportar su granito de arena en la franquicia. Sin embargo, no dejaremos de mencionar a aquellos que creemos han aportado algo al género.

Por rareza y porque seguramente todavía permanezca en el recuerdo de muchos, comenzaremos con Doom 2D. Un clásico de manufactura rusa con aspecto de plataformas acompañado por una sintonía pegadiza.

La "bestia" de Super Nintendo también tendría su Doom particular ayudada por el nuevo chip gráfico FX que sólo él era capaz de moverlo. El juego se vería limitado en muchas cosas por su propia capacidad. A pesar de ello un imprescindible para los propietarios de la consola.

Doom RPG para móviles. Nueva historia y una jugabilidad diseñada para que los minutos en el autobús fueran más llevaderos. Por turnos. Muy pobre técnicamente pero entretenido de principio a fin.

ZDoom, FreeDoom, DoomsDay, etc. Cualquiera de los mods que usaran el engine del juego y que lo modificaran para deleite del jugador también tienen su pequeño apartado aquí. Fue muy conocido y el famoso Chikidoom, donde el recordado humorista ponía su voz a los enemigos. De su mismo tiempo nos quedamos con los niveles eróticos de XDoom que crearía un muchacho desaparecido llamado M.A.R.G .

Novelas, cómics, cine, y todo tipo de merchandising que culminan en la reedición Doom3 BFG , del que no sabemos su fecha de salida en España; y el inminente Doom 4 con el que pretenden recuperar su lugar.

Resumen:

Oficiales
- Doom, Doom 2, The Ultimate Doom, Final Doom, Doom 64, Doom 3, Doom 3: La resurrección del mal, Doom 3 BFG, Doom 4 (próx.)

Inspirados
- Doom RPG, Doom 2 RPG, Doom 2D.

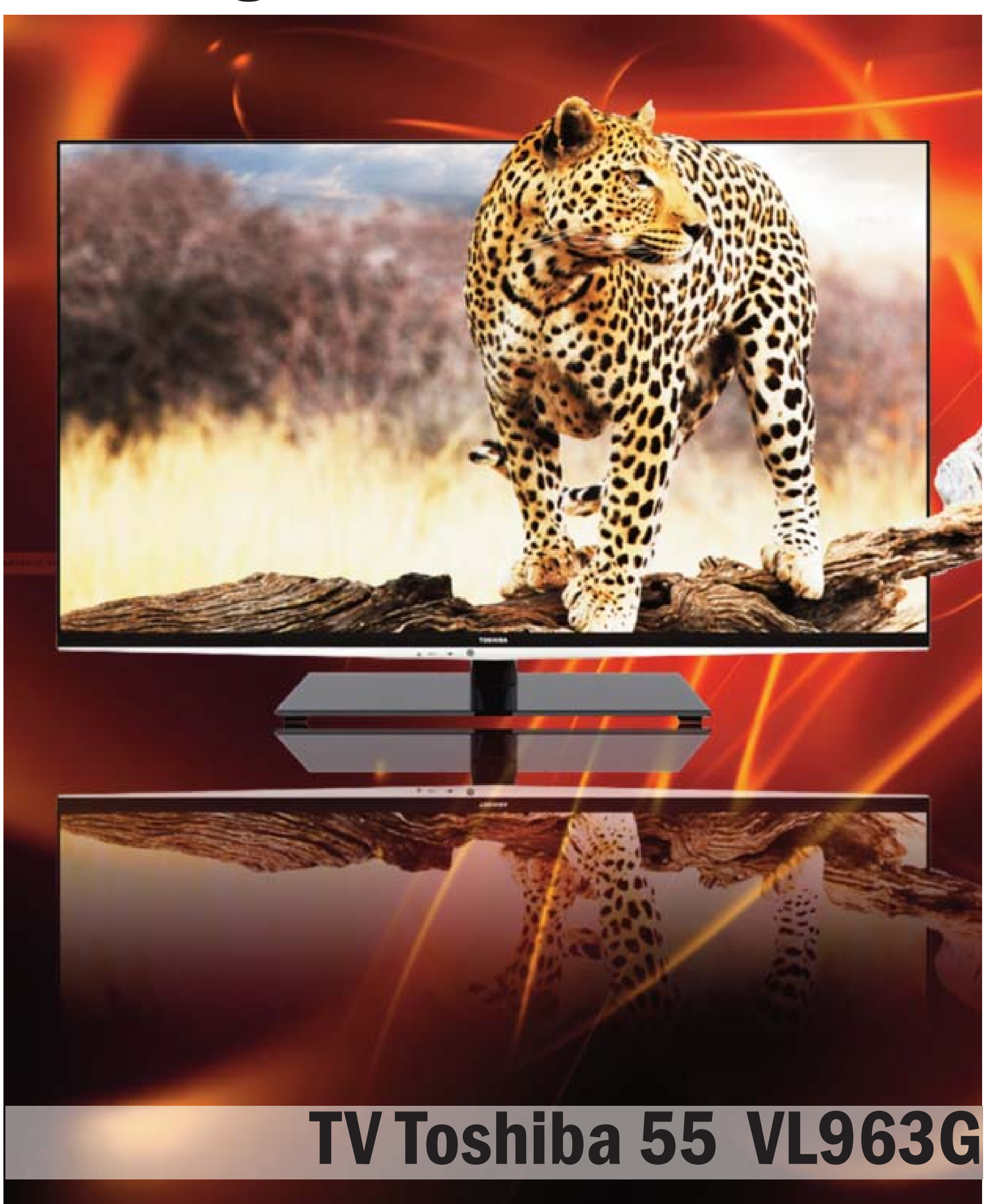
Mods
- FreeDoom, ZDoom, Action-Doom, DoomsDay, JDoom, etc.

Cine
- Doom: la película.

Literatura y cómics
- The Doom Comic + novelas.

Referencias
- Tony Hawk's Pro Skater 3.
- Quake III
- Duke Nukem 3D.

Tecnología



Seguimos con nuestro espacio dedicado a la tecnología, y continuamos con nuestros análisis de Televisores para una buena experiencia "Gamer". En esta ocasión hemos contado con la colaboración de Toshiba y su modelo de 55 pulgadas VL963G. ¿Será un buen compañero de nuestras horas "videojueguiles"? Seguid leyendo y lo sabréis



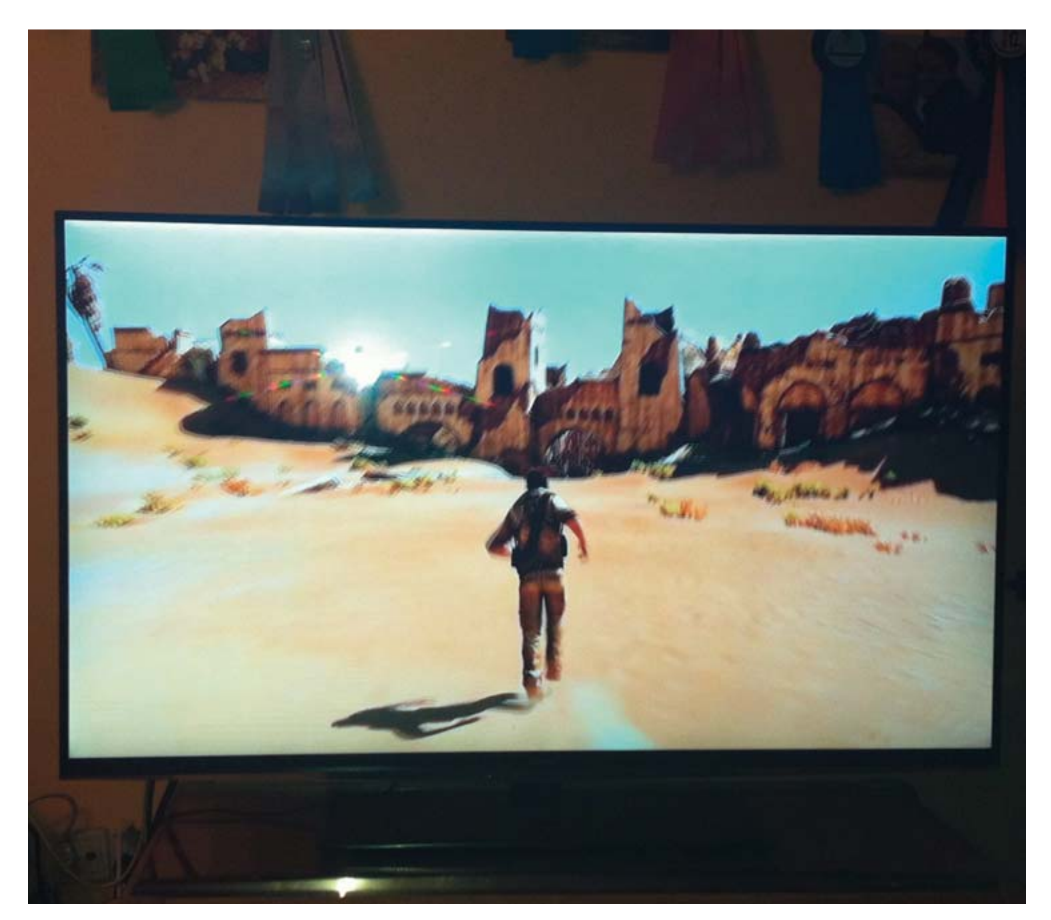
Innovación japonesa

Aunque en el mercado español no está dentro de los puestos de cabeza en venta de televisores, no así en otros productos electrónicos, Toshiba sigue apostando por ofrecernos una alternativa a las marcas ya consolidadas, con productos de calidad y buen diseño.

En esta ocasión, el equipo de nuestra prueba es la flamante TV VL963G de 55 pulgadas que hará las delicias de todos los jugadores gracias a su inmenso tamaño y la práctica ausencia de marco. Algo que se aprecia nada más sacarla de su embalaje. Pero no contentos con estos dos puntos anteriores, también podemos apreciar que la firma nipona ha mimado mucho la vertiente estética del mismo, dándole un toque minimalista, gracias al diseñador Jacob Jensen.

Pues bien, una vez desempaquetado todo, procedemos a su instalación, la típica de cualquier TV de hoy en día, calibraciones personales, ajustes y demás "toques" que nos ayudarán a dejarlo todo a gusto personal para, posteriormente, empezar con nuestro banco de pruebas con los distintos sistemas de entretenimiento que hay en el mercado actual y otros no tan actuales. Estos últimos también tienen cabida en nuestro corazoncito gamer, ¿a quién no le gusta echar unas partiditas retro de vez en cuando? Y si se puede en una televisión grande ¡Mucho mejor!

Comenzamos nuestro rodaje con las consolas de esta generación, las HD (PlayStation3 y XBOX 360) y la SD (Wii).



Nada más enchufar las consolas HD, te das cuenta que 55 pulgadas es un tamaño ideal para jugar, es increíble lo rápido que uno se acostumbra a estos tamaños, con la consiguiente inmersión proporcionada por dicha mesura. Una vez acostumbrados al tamaño, comenzamos a apreciar la calidad de imagen y buen contraste que proporciona el panel que monta este equipo.

Comenzamos probando distintos juegos de ambas plataformas. En esta ocasión los elegidos eran Uncharted 3, FIFA 12 (todavía no disponíamos de la nueva entrega), Gears of Wars 3, Gran Turismo 5 y Street Fighter X Tekken. Y tenemos que decir que la experiencia fue todo un placer, en estos tamaños aprecias mucho más los detalles, la inmersión conseguida aumenta de manera increíble, y más aún cuando ves que el televisor ofrece una imagen fluida y sin las "estelas" producidas por la tecnología LCD-LED (el tan temido Ghosting), por no decir que el Lag estaba prácticamente ausente en todas nuestras partidas. Así pues, procedimos a la prueba de fuego, el juego en red. Es aquí donde la velocidad de respuesta se ve más afectada ya que la exigencia es mayor. Pues tenemos que decir que va todo muy fluido, con una respuesta rápida, siempre que el modo juego esté activado, podremos disfrutar de nuestros Shooters, juegos deportivos y de conducción sin apreciar retraso alguno en los controles.

Conscientes de esto, pasamos a probar el 3D, este modelo utiliza la tecnología pasiva. Comenzamos usando el conversor 2D-3D y la verdad es que la realiza de excelente manera ya que, sabiendo que la fuente original es en 2D, la sensación de profundidad es bastante apreciable. Otra cosa es cuando la fuente original es en 3D. Aquí es cuando entra en juego Uncharted 3, donde entra en acción el procesado de la Toshiba, con una calidad similar a la del cine (usa la misma tecnología), pero en el salón de tu casa y que



ayuda en gran medida la ausencia de marco. Es destacable la ausencia de CrossTalk y de pérdida de brillo. Un cóctel que aumenta en gran medida la experiencia jugable.

Posteriormente le tocó el turno a Wii, así como a PS2 Y XBOX, que están a la par en cuanto a nivel visual (576 líneas). Donde el escalado de la imagen es primordial para poder disfrutar de las mismas en estos tamaños tan grandes. Aquí hay que elogiar a este TV, puesto que hace bastante bien su cometido, eso sí, no se le puede pedir que haga milagros, pero el escalado que nos proporciona las entrañas de este equipo es digno de elogio viniendo de una fuente en SD. Nos quedamos con una buena impresión de lo bien que han trabajado en este sentido. Algo que podemos aplicar a la hora de visualizar cualquier contenido en definición estándar.

Por último, quisimos llevar nuestra prueba al límite y decidimos usar una NES. Sí, habéis leído bien. Al principio nos costó ajustarlo todo, señal, imagen, etc. pero una vez realizado, disfrutamos de algunas partidas con nuestro carismático Mario y matando criaturas en Castlevania. Como es obvio, la calidad de la imagen queda bastante mermada, pero es jugable al cien por cien.

Sin duda, los televisores de Toshiba son los grandes tapados del mercado español: precio ajustado y toda una apuesta segura.



Especificaciones

- Pantalla: LED Full HD
- Resolución de panel: 1920 x 1080 p
- 3D: 3D pasivo, Conversión 2D a 3D, Detección de 3D automática
- Mejora de la imagen: 400 Active Motion & Resoltuion
- Smart TV
- Número de conexiones de HDMI: 4
- Número de USB: 2
- Wi-Fi Ready (necesita adaptador)
- DLNA
- WiDi
- DVB-T2
- Función PVR

Valoración de GTM



Precio

1.519,00 €

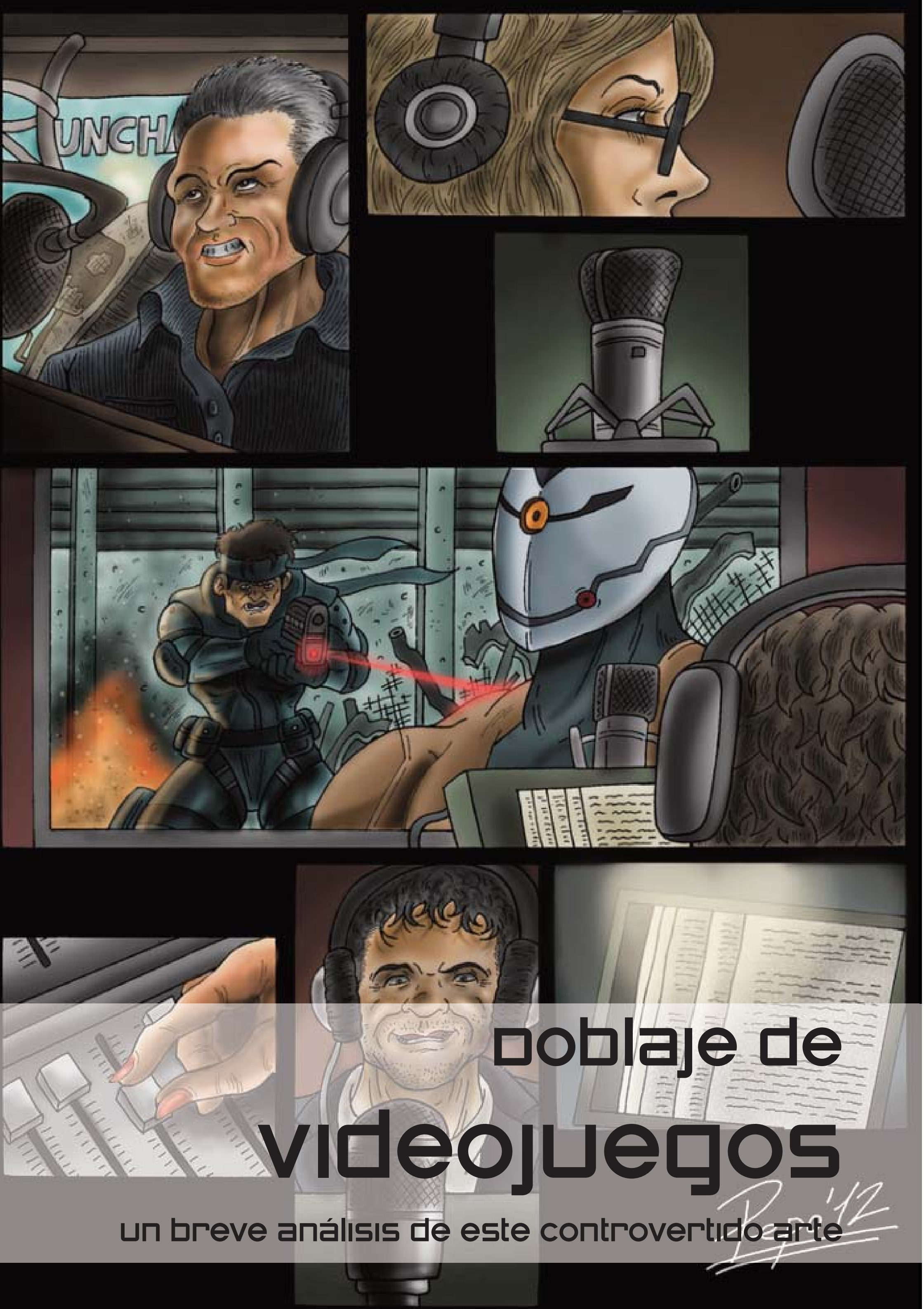
Jorge Serrano

Veredicto

Toshiba ha puesto a la venta un televisor bastante competitivo, con un diseño muy acertado y una calidad de imagen muy buena.

En lineas generales, nos encontramos ante un equipo muy equilibrado, el cual se muestra como una excelente alternativa a otras marcas "más consolidadas" en nuestro país.

Si alfinal os decantáis por este televisor, no dudéis de que será una apuesta segura.


doblaje de
videojuegos
un breve análisis de este controvertido arte

Doblaje de videojuegos

Pocos temas suscitan tanta polémica como el doblaje. Sea cual sea el medio en el que interviene las opiniones se polarizan. Desde los actores elegidos, sus interpretaciones, o el mero hecho de doblar, no hay lugar para la indiferencia

No es mi intención entrar en el debate de doblaje sí o doblaje no sino tratar de vislumbrar un poco el proceso de doblaje de un videojuego y al tiempo analizar las claves que influyen en su calidad final.

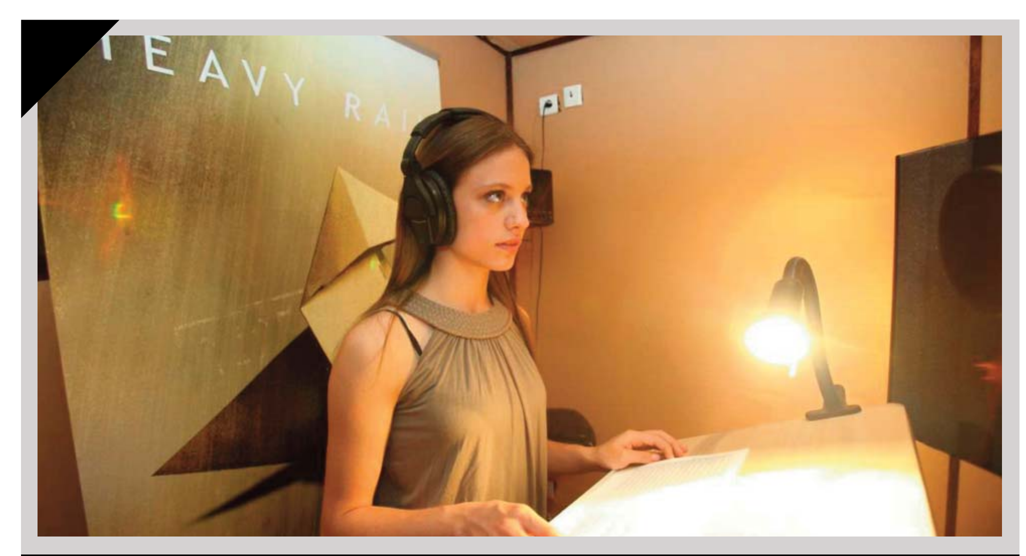
Traducción

El proceso de doblar un videojuego es como la construcción de una casa donde es trascendental establecer unos buenos cimientos si pretendemos que la construcción sea firme y robusta. Podemos decir que los cimientos de un doblaje son la traducción, un apartado que para mucha gente pasa desapercibido y que es fundamental a la hora de realizar una localización de voces adecuada.

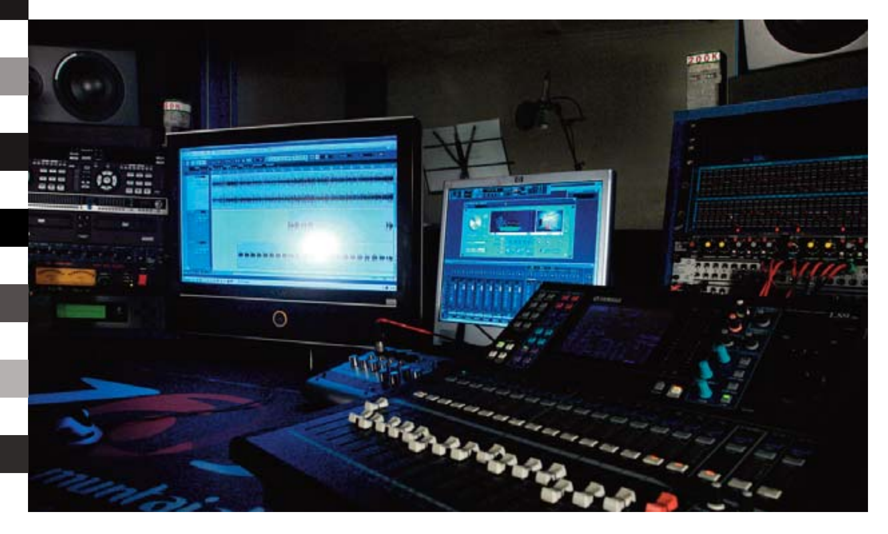
El equipo destinado a traducir un videojuego debe tener claras una gran cantidad de variables a la hora de realizar la traducción del texto original: el público al que está destinado ese juego, las diferencias legales, éticas y culturales del país al que está destinada la traducción, si el texto va a mostrarse en pantalla y por tanto el espacio va a estar limitado; o si ese texto va a ser interpretado por un actor de doblaje, por poner algunos ejemplos.

En definitiva, la labor de traducción se debe comprender como una localización, puesto que en muchos casos es necesario adaptar nombres de personajes, topónimos, nombres de armas, enemigos, etc. y decidir si es justificable su traducción literal o no. Los juegos de palabras y expresiones típicas del idioma original deben igualmente adaptarse lo mejor posible al lenguaje, y conocer de antemano en qué contexto tiene lugar cada expresión para interpretar su significado real. Como sabemos, especialmente en el idioma inglés que suele ser el que habitualmente se traduce en los juegos, las palabras no significan lo mismo en todas las situaciones.

El problema en este apartado es que los traductores no siempre conocen el contexto, la situación o el tipo de personaje



Michelle Jenner prestó su voz a uno de los personajes de Heavy Rain. El título contó con varios actores conocidos del panorama nacional



que está diciendo una frase, simplemente porque todo lo que la editora o la empresa responsable de facilitar esta información le ha hecho llegar es una larga lista de frases descontextualizadas, por lo que es imposible realizar correctamente la localización adecuada. Esta mala traducción desencadenará inevitablemente una mala –o inadecuada- interpretación del actor de doblaje, que obviamente no conocerá la expresión original ni tampoco tendrá el contexto para adaptarla sobre la marcha. Como se puede comprender, traducir y localizar un juego sin disponer de toda la información sobre él es una tarea muy compleja por no decir aleatoria.

Ajuste y doblaje

Una vez contamos con los textos traducidos, el director de doblaje debe seleccionar las voces más apropiadas para cada uno de los personajes, aunque hay muchas editoras que deciden tener la última palabra a la hora de escoger un actor u otro. Por lo general cada estudio de doblaje cuenta con una serie de actores y actrices habituales que tiene ya pensados y encajados para cada tipo de personaje. En este sentido existen muchas falsas creencias, como que en los doblajes originales son las desarrolladoras o las editoras de los juegos



quienes escogen siempre personalmente los actores de doblaje de sus juegos, pero esto sólo sucede en grandes superproducciones. Lo más común es que los juegos los doblen estudios externos que escogen a sus propios actores, tal y como sucede aquí.

Escogidos los actores, es la hora de llevar a cabo el paso del texto escrito a la voz, y para ello entra en acción un elemento muy importante: el ajustador. Tenemos una frase traducida del texto original, y tenemos un espacio de tiempo en el que el actor debe interpretar esa frase, pero no siempre el tiempo necesario para expresarla coincidirá con el tiempo disponible en el juego –en el caso de una escena cinemática o scripteada- por lo que la labor del ajustador es precisamente esa: ajustar la frase original al tiempo disponible, sin que la frase pierda el significado original ni la interpretación su realismo, lo que se convierte en muchos casos en una de las tareas más complejas de todo el proceso de doblaje.

El ajuste ya es importante en general en cualquier momento del juego, pero donde es absolutamente crucial es cuando se trata de doblar escenas cinemáticas, donde se hace necesario realizar una sincronía labial, ya que los textos originalmente traducidos deben modificarse hasta encajar con el movimiento de labios de los personajes, no sólo por ajustarlo a cuando el personaje aparece en pantalla, sino también, y más importante, cuando se pueden leer sus labios. Por lo general son este tipo de escenas las únicas con las que el estudio encargado de un doblaje cualquiera en España cuenta con la escena original para poder realizar la sincronía. Pero por increíble que parezca, ni siquiera esto sucede en todas las producciones.

En nuestro país, salvo las mencionadas escenas cinemáticas, lo habitual a la hora de realizar el doblaje de un videojuego es contar únicamente con el audio del actor de doblaje original, con lo cual el actor de doblaje español debe reconocer el tipo de entonación que debe realizar en base a la escucha del audio original y la visualización de su onda, y encajar su interpretación a las subidas y bajas de tono originales y al mismo tiempo de duración. Esto dificulta enormemente la labor del actor y da lugar a las conocidas interpretaciones fuera de tono. Además, cómo no con el fin de ahorrar tiempo y por ende dinero, es habitual aprovechar frases idénticas en contenido pero distintas en entonación y contexto en diversos puntos del juego.

En esta fase, al igual que en la de traducción, es habitual la práctica inexistencia de documentación sobre el juego, más allá de lo que se puede deducir de las escenas cinemáticas y cuatro indicaciones que da el director del doblaje, el actor se enfrenta casi siempre a un personaje que no conoce, ambientado en un mundo que no conoce y con unas características, motivaciones, y trasfondos que no conoce.





Montaje y testeo

Una vez grabadas todas las frases del juego, éstas son enviadas a la desarrolladora, que deben montar este audio con el código del juego y enviar una versión previa al equipo de localización para que realice el testeo. Aquí los testers deben comprobar que tanto los textos como las voces aparecen en el momento adecuado y dentro de los tiempos y espacios predefinidos.

En este paso, en un caso ideal, el estudio y la desarrolladora trabajaran codo con codo para detectar y corregir todos los errores de traducción y doblaje que se encuentren en el testeo, sin embargo es habitual que algunas desarrolladoras no quieran o no puedan por razones de tiempo, dedicación o presupuesto trabajar en este pulido de errores lo que repercute en la calidad final de la localización al idioma correspondiente.

Males endémicos de la industria: tiempo y dinero

Hasta ahora he mencionado algunos problemas habituales que se encuentran los profesionales en cada una de las fases del doblaje un videojuego, pero ¿qué otros elementos predestinan la calidad final? Hay dos factores que son males comunes en la industria de los videojuegos y que igualmente son determinantes en a la hora de realizar un doblaje de calidad: tiempo y dinero.

Ambos factores van de la mano: más tiempo requiere de una mayor inversión por parte de la distribuidora, pero también repercute en la calidad del doblaje. Sirva como ejemplo un doblaje que creo es considerado de gran calidad por público y crítica, como puede es el de Batman: Arkham City. El doblaje de este título fue un proceso de aproximadamente 6 a 8 meses de trabajo. Sin embargo, por lo general la mayoría de los doblajes no suelen realizarse en más 2 meses.

Si el equipo de doblaje de un videojuego cuenta con el tiempo necesario para elegir a los actores y actrices más adecuados, para ajustar lo mejor posible cada frase de cada texto, para repetir una y otra vez los takes de cada actor y para pulir en la fase final cada error detectado el resultado se hace notar. Pero el tiempo es oro y no todas las editoras están dispuestas a invertir dinero en el tiempo nece-

Eduardo del Hoyo, al que podéis ver en la imagen superior, es otro de los habituales del doblaje en videojuegos

sario para realizar un doblaje de calidad, o bien las presiones de fechas límite pueden llevar a no disponer del espacio de tiempo necesario.

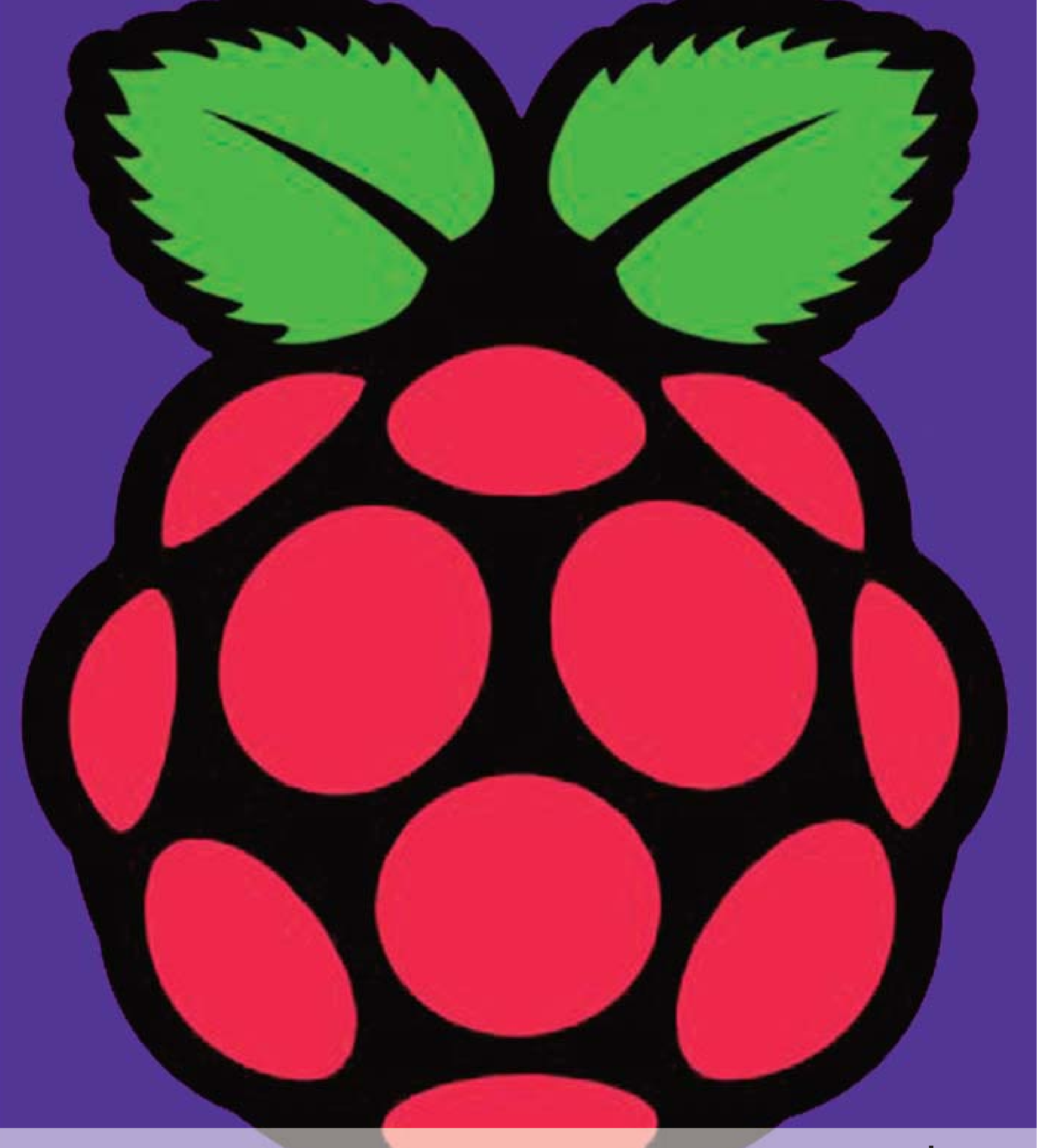
Guste o no, la calidad de los actores de doblaje en España está más que contrastada ya que, para bien o para mal, este es uno de los países donde más doblajes se realizan y eso redunda en el gran nivel que poseen nuestros actores, reconocidos mundialmente. Esta labor es especialmente remarcable si tenemos en cuenta que nuestros actores cuentan con el hándicap de tener que ceñirse a los doblajes que le vienen ya marcados de origen, lo que les obliga a adaptarse a tonos, tiempos y márgenes ya prefijados, lo que limita y complica su labor aún más si cabe. Los actores originales cuentan con mucha más libertad, tiempo y recursos para realizar su trabajo, por lo que esta enorme desventaja marca muchas veces las diferencias entre el doblaje original y el español.

Ha quedado patente en multitud de juegos que es posible un doblaje de calidad en España, si se cuenta en primer lugar con el tiempo necesario para llevarlo a cabo, si se escoge a los profesionales habituales, si se facilita al equipo de localización la documentación necesaria y, en definitiva, si se realiza en unas condiciones óptimas. Las comparaciones son odiosas, pero cuando se compara un doblaje español con un doblaje original no sólo hay que comparar la calidad final sino también relativizarla a las condiciones en las que se ha realizado cada una. Lo que tenemos es que exigir a las editoras –principales culpables- que inviertan tiempo y presupuesto en los doblajes al español para que estén a la altura, como mínimo, de los doblajes originales.

Una de las distribuidoras que más se preocupan por la localización a nuestro idioma es FX Interactive. Desde hace años todos sus trabajos aparte de llegar a precio reducido, lo hacen con un más que notable trabajo de doblaje. En la imagen podéis ver el desarrollo del mismo para Runaway, uno de los grandes clásicos de la compañía

Yova Turnes
doblajevideojuegos.es





EL ORDENADOR DE 35$

RASPBERRY PI

el límite es tu imaginación

Un aparato para "trastear"

Han pasado ya algunos meses desde el debut del Raspberry Pi. Su salida causó tal furor que las páginas de los distribuidores se colapsaron y las listas de espera eran de meses. Pero, ¿qué tiene este aparato para gustar tanto?

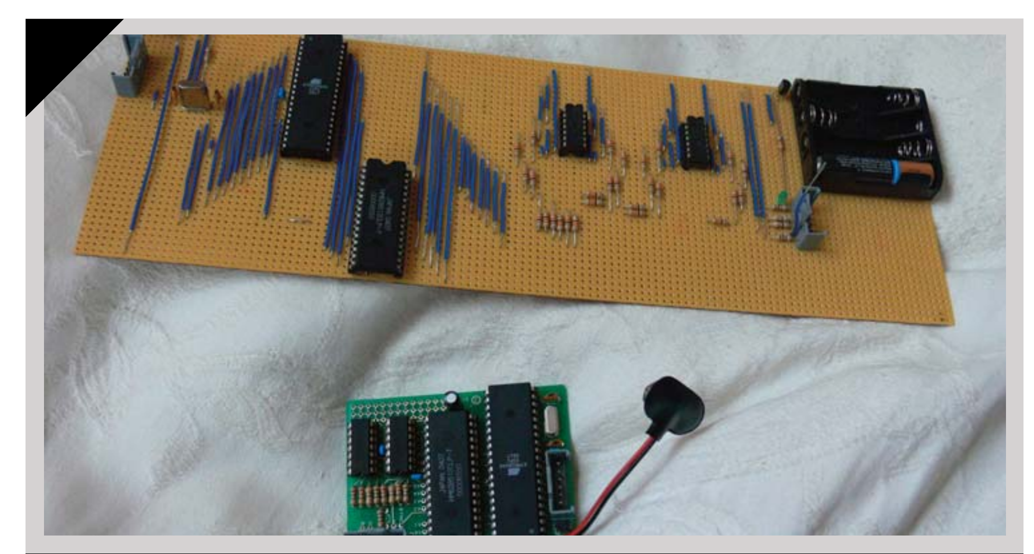
¿Te gustaría tener un ordenador por menos de 30 euros? Pues existe y se llama Raspberry Pi.

La idea surgió en 2006, cuando Eben Upton y sus colegas de la Universidad de Cambridge se dieron cuenta de que los ordenadores se habían convertido en algo tan caro y complejo que la experimentación con los mismos ya no era posible. Con esto en mente, trataron de crear un ordenador económico que fuera capaz de arrancar un entorno de programación para que los chavales trastearan y aprendieran. En el 2008, los procesadores diseñados para dispositivos móviles se vuelven muy económicos y hacen viable el proyecto. Y por fin, en 2012, sale la versión final del producto sin perder de vista el objetivo inicial pero añadiendo otras capacidades no previstas como la reproducción de vídeo en HD o incluso la ejecución de juegos sencillos y otros no tan simples como el Quake3.

En ese sentido, es evidente que el público potencial del miniordenador ya no son únicamente los niños con inquietudes informáticas. Entusiastas de todo el mundo y de todas las edades han comprado el RasPi y han ideado sus proyectos. Desde una máquina de café personalizable, pasando por un sistema de control de fermentación de cerveza hasta cosas más simples que quizás os pueden interesar como un mediacenter económico, un servidor casero muy sencillo o un servidor de torrent que poder tener encendido día y noche.

Pero antes de entrar en sus posibles usos, vamos a ver qué características tiene este pequeñín.

Contiene un Broadcom BCM2835 con una CPU ARM11 a 700Mhz y una GPU capaz de reproducir vídeo a calidad Blu-Ray a 1080p. Según la fundación, su invento tiene una potencia similar a un Pentium 2 a 300Mhz pero con una potencia gráfica muchísimo mayor. La versión en venta actualmente (Modelo B) también tiene un



He aquí una de los primeros prototipos del RasPi. Data del 2006 y equipaba un procesador de tan solo 22.1 MHz. Dudo que pudiera ejecutar el Quake3



puerto HDMI, dos USB, un RCA (el típico cable amarillo del vídeo por componentes antiguo), una entrada minijack de audio, un puerto Ethernet además del mini-USB para recibir la potencia y la ranura SD para poder meter el sistema operativo. En cuanto a RAM, hasta hace pocos días este modelo se vendía con 256Mb pero ahora mismo ya se están vendiendo con el doble al mismo precio. Esto mejorará el rendimiento en programas que "chupen" mucha memoria como los navegadores. Por otro lado, existe un puerto GPIO (General Purpose Input-Output). Sirve para conectarle hardware externo como LEDS, sensores, etc.

Sobre el papel también existe un Modelo A que costaría 25$ y carecería del puerto Ethernet, solo tendría un USB y 256Mb de RAM. Sin embargo, por el momento no hay noticias sobre la salida a corto plazo de esta versión.

Teniendo en cuenta que se alimenta por un miniUSB - que funciona a 5V - y que requiere 700mA, haciendo un simple cálculo podemos ver que la potencia eléctrica es de tan solo 3,5W. Por tanto, el RasPi consume infinitamente menos que un ordenador de sobremesa y lo hace apto para las funciones que requieran tenerlo encendido constantemente.

Por otra parte, me gustaría dejar clara una cosa. Se suele vender este producto como "el ordenador de los 35$" e incluso yo mismo lo he anunciado así al inicio del artículo. No obstante, que nadie se confunda. Difícilmente va a servir para el uso de un ordenador habitual salvo casos muy contados. Tampoco lo recomiendo para usuarios poco duchos en informática. Por ahora, es una gran opción para entusiastas a los que les encante trastear con ordenadores.

Hoy en día, existen varias opciones de SO para instalar en nuestro Raspberry. La oficial es una distro basada en Debian llamada Raspbian. Viene con LXDE, un entorno gráfico que consume muy pocos recursos y que convierte al invento en un ordenador multipropósito totalmente funcional aunque con bastantes limitaciones. Para este propósito también existen versiones de Fedora y Arch

Quién iba a decirnos hace unos años que una placa de poco más del tamaño de una tarjeta de crédito fuera a tener más potencia que esos antiguos ordenadores del tamaño de una habitación. Y más recientemente, podía parecer imposible que un aparato de estas características reprodujera vídeo en HD. Así es la tecnología



Linux aunque con peores resultados por lo general.

Lo cierto es que el rendimiento del SO es mejorado a un ritmo increíble. Poco tiene que ver la versión preliminar de hace seis meses a lo que podemos disfrutar hoy en día.

La fundación Raspberry incluso ha añadido una nueva opción de overclock simple, seguro y sin ningún problema con la garantía. Se puede aumentar la frecuencia máxima del ARM hasta 1Ghz. El Kernel de Linux se encarga de regular la frecuencia de la CPU según las necesidades y de evitar que la temperatura suba demasiado.

También existen otras opciones para fines más concretos como OpenELEC y Raspbmc. Ambas están basadas en XBMC que, como algunos sabréis, es un conocido software para media center muy completo. Ambas distros convierten al instante a un ordenador de 35$ en un centro multimedia capaz de reproducir vídeo en HD, música y lo que le eches. Con añadir un disco duro externo y, quizás, un adaptador Wi-Fi tendríamos una opción excelente para tener en nuestros salones.

Otra opción que está en desarrollo es la posibilidad de instalar Android y así poder acceder a su enorme catálogo de aplicaciones.

Y, ya que esto es una revista de videojuegos, ¿no sería genial crear una consola de juegos de recreativas? No creo que sea muy difícil con el Raspberry. Instalando MAME y añadiendo un joystick por USB, un monitor y una carcasa tendríamos una completa consola para emulación.

Como veis, las opciones son infinitas. Depende de vuestra imaginación y del tiempo que le echéis. Buscando un poco por Internet encontraréis auténticas virguerías.

Otra cosa que puede sorprender es que se vende sin ningún tipo de carcasa, solo la placa sin nada más. Aun así, tampoco es muy difícil encontrar carcasas de plástico a bajo precio e incluso fabricar la tuya propia con cartón y una plantilla que se encuentra en Internet.

El aparato se distribuye para todo el mundo a través de Farnell y RS-Components.

Manos a la obra

Quizás penséis que la improvisada carcasa que fabriqué para mi Raspberry Pi es bastante cutre. Y no os faltaría razón. Digamos que hay gente que tiene habilidad para las manualidades y gente que no. No es complicado adivinar en que grupo estoy yo, ¿verdad?

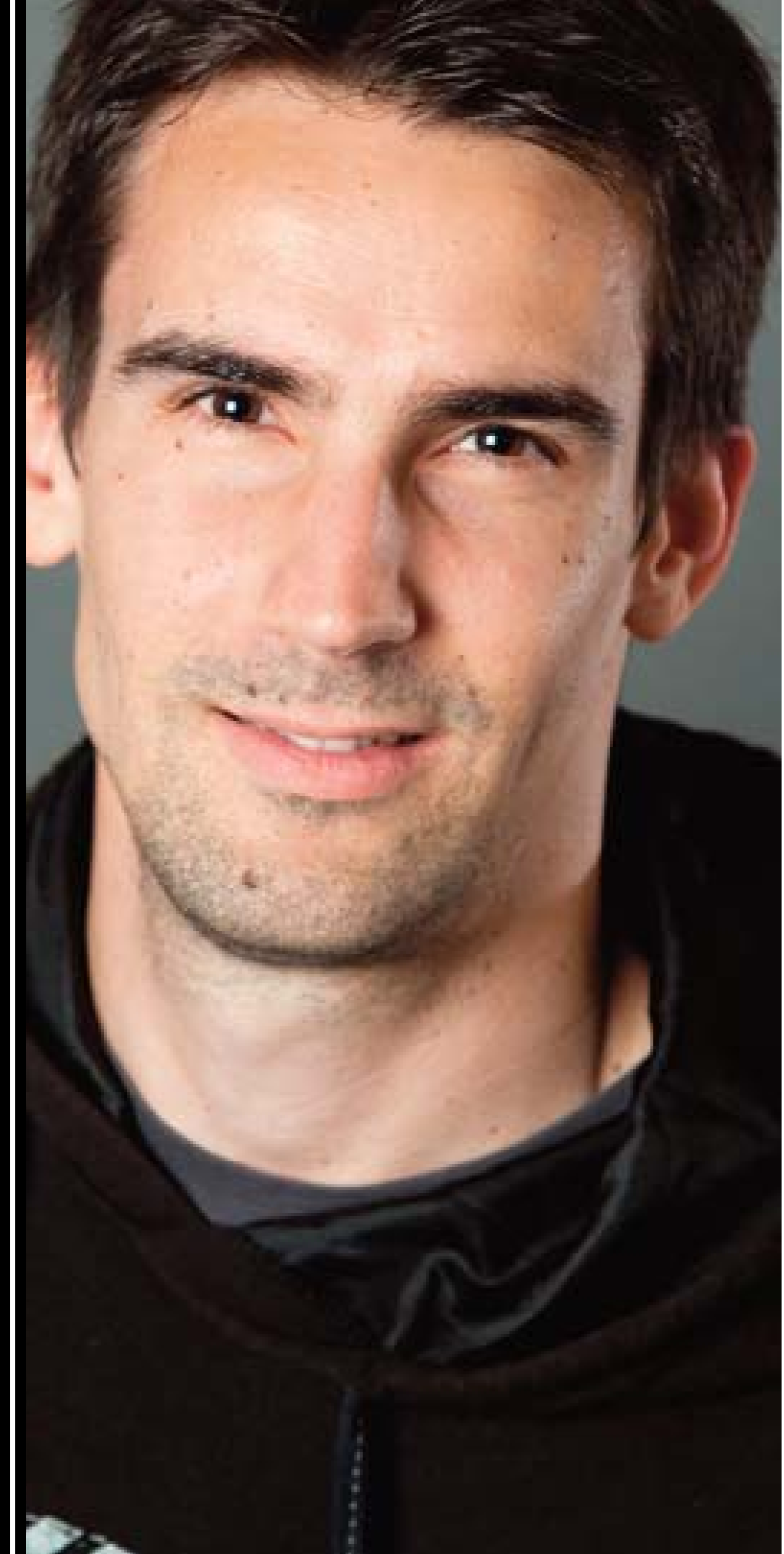
Para los poco manitas, siempre quedará la opción de comprar una carcasa de plástico ya preparada o incluso dejar el aparato desnudo, que tampoco pasa nada.

No es imprescindible añadir una carcasa a la placa pero desde luego mejora mucho el aspecto del mismo además de dar cierta protección y un aspecto mucho más profesional.

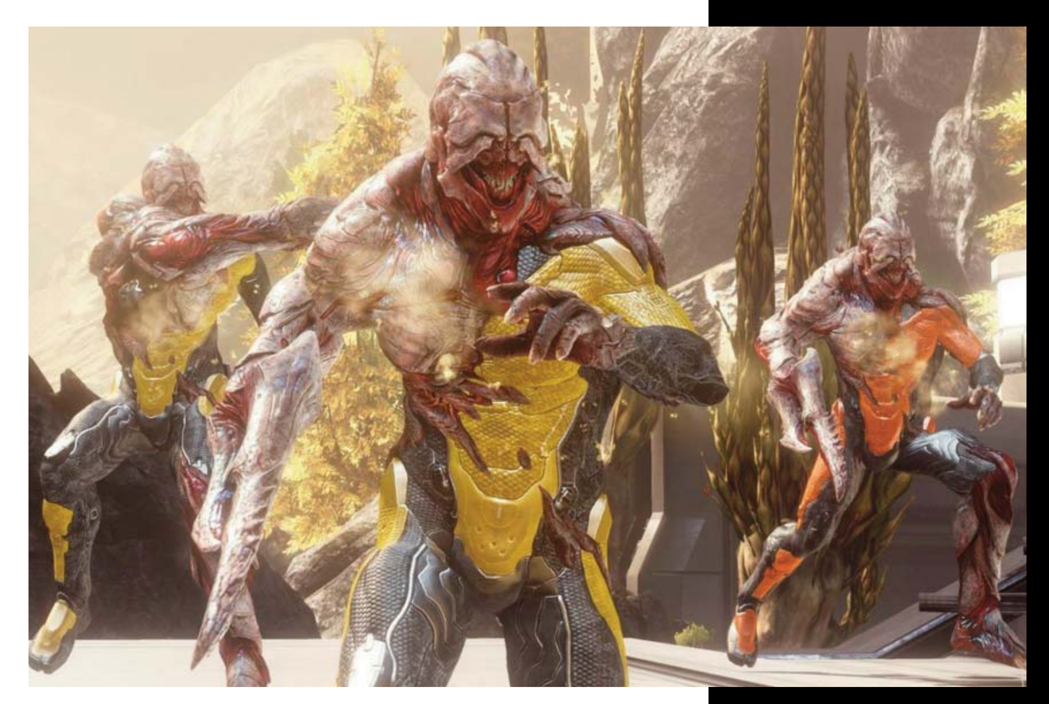
octavio morante

15 minutos con

Eric Díez Westland



Llega noviembre y en Microsoft se preparan para lanzar su próximo bombazo. El retorno del Jefe Maestro ha abierto muchos interrogantes desde que se anunciara al mundo en el E3 del 2011. Sin Bungie al mando, el testigo lo recoge 343 Industries, responsables de llevar a cabo el reciente Halo Anniversary. Para cerrar algunas de estas preguntas nos pusimos en contacto con Eric Díez, Product Manager de Microsoft. Y a continuación podéis ver lo que dio de sí el encuentro.



GTM - Muchos fans daban por cerrada la historia tras Halo 3 o, como mucho, pensaban que una nueva serie o trilogía quedaría para la próxima generación. ¿Qué os animó a iniciar una nueva historia en Xbox 360?

Alrededor de Halo hay ya mucho material en forma de comics, de novelas, incluso de series de animación, que de alguna forma expanden todo ese universo, y hay muchísimas historias que todavía no hemos visto en los videos juegos y que ahondan por ejemplo en la personalidad del Jefe Maestro. Otras historias paralelas del mundo de Halo que todavía están por desarrollar. Todavía en el mundo de los videojuegos, y centrándonos en Halo, nos queda un montón de historias por conocer y por descubrir.

GTM -¿Supone Halo 4 el inicio de una nueva trilogía o este episodio se presenta como un capítulo auto conclusivo?

Halo 4 supone el inicio de una nueva trilogía. El año pasado como recordáis celebramos el décimo aniversario de la saga Halo y desde 343 Industries ya nos aseguran que tienen material para continuar la historia de Halo durante otros 10 años más. Se abre todo un nuevo horizonte a nivel de historia, de enemigos, de nuevas narrativas, que vamos a ver a lo largo de unos años.

GTM - Dentro del ya poblado arco argumental de la serie, Halo 4 cronológicamente ¿en qué marco nos sitúa?

Halo 4 es una continuación directa de Halo 3. Nos sitúa, 5 años después del final de éste. Como recordáis, la historia culmina cuando viaja en la nave en un estado de criogenización y aquí empezamos justo en el momento en el que la nave que ha

"El Jefe Maestro se descriogeniza y aterrizan en un planeta desconocido donde nos vamos a enfrentar a una nueva amenaza que había permanecido en reposo durante muchos muchos y no va a ser sencillo"

¿Quién es?
- Eric Díez Westland, Product Manager de Microsoft España

¿Y qué ha hecho?
- Ante las dudas surgidas por el retorno del Jefe Maestro, el nos da respuestas

¿Por qué los entrevistamos?
- Halo llegará a España el próximo 6 de noviembre con su cuarta entrega

sido atacada. Tras esto, el Jefe Maestro se descriogeniza y aterrizan en un planeta desconocido donde nos vamos a enfrentar a una nueva amenaza que había permanecido en reposo durante muchos muchos.

GTM - Recoger el legado de Bungie es algo que pocas desarrolladoras estarían dispuestas a hacer. ¿Ha habido mucha presión a la hora de realizar esta entrega o veremos mecánicas de juego totalmente nuevas?

La filosofía de 343 industries siempre ha sido respetar el trabajo y el legado que dejo Bungie en la saga. Pero también al mismo tiempo intentar mejorarla. Partiendo de esa base de la esencia de lo que es Halo contamos con una nueva raza de enemigos que se comportan de una forma totalmente diferente. Esto obliga a hacer cambios. La forma de enfrentarnos a ellos va a ser totalmente diferente a anteriores capítulos.

GTM - Si tuviéramos que hacer un porcentaje, ¿cuánto hay de las bases que sentaron en Bungie y cuánto de los añadidos propios de 343 Industries?

Lo que han tratado es de respetar ese legado y siempre manteniendo las bases que definen a Halo. Pero lo que es verdad es que también al entrar en un estudio nuevo pues siempre lo que intentan es darle su sello propio y aprovechar para aportar su visión. ¿Cifras? Complicado. Pero sí que es muy grande ese toque personal de 343 Industries.

GTM -¿Bungie ha seguido el desarrollo de Halo 4? ¿Ha habido feedback entre ambos estudios?

Directamente no ha seguido el desarrollo. Por lo menos no de una forma oficial. Pero 343 Industries cuenta en su plantilla cuenta con un montón de miembros que han sido ex – Bungie. Podríamos decir que parte del ADN de Bungie va a estar presente en Halo 4 de esta forma.

GTM -¿Ha cerrado Bungie cualquier posibilidad de seguir desarrollando la franquicia numerada?

Después del lanzamiento de Halo Reach firmaron un acuerdo de distribución con Activition con lo cual se desligaron de Microsoft. Por ello ni a corto ni a medio plazo van a estar presentes en próximos Halo.

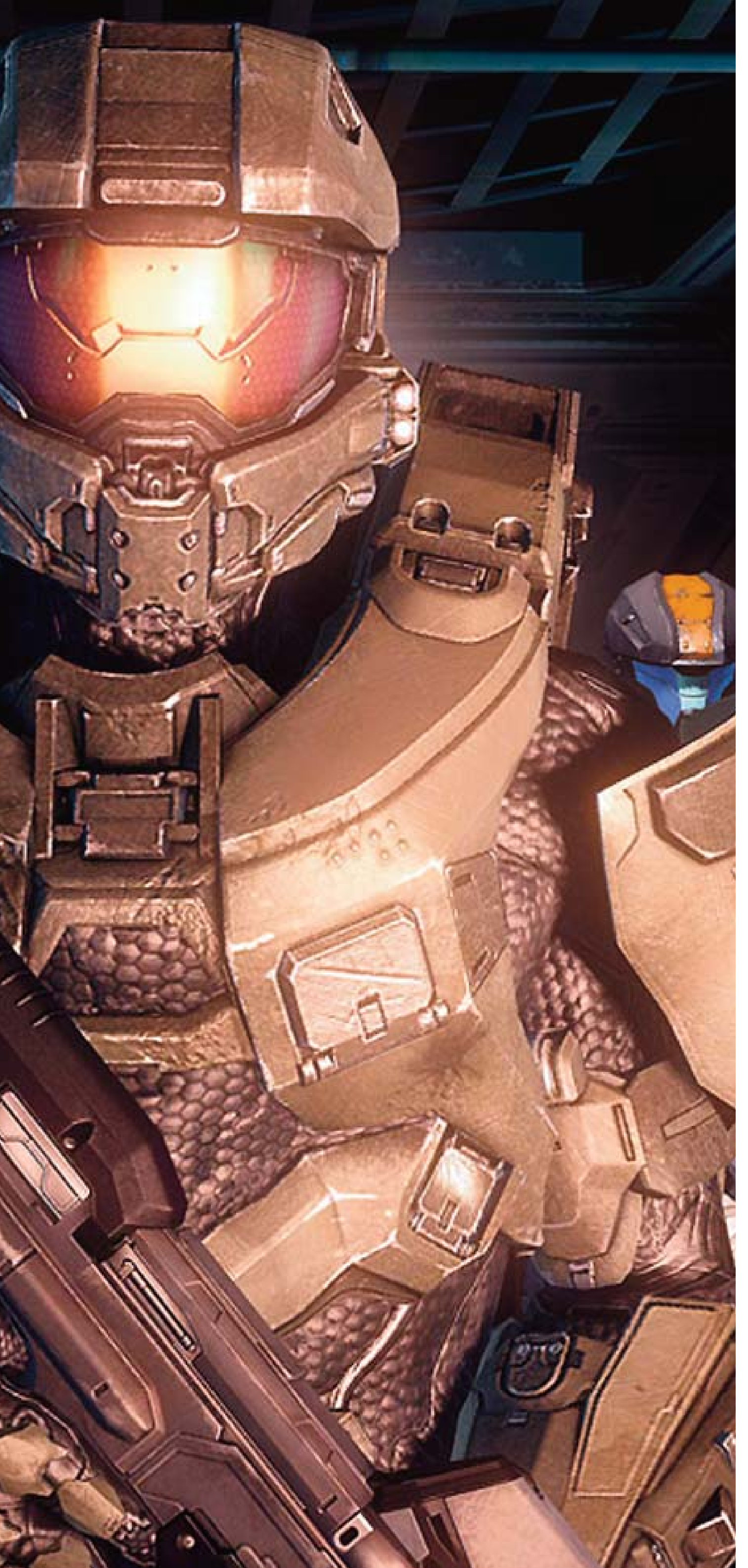
GTM - El cambio de estudio de desarrollo ¿Puede ayudar a que la saga evolucione?

Por supuesto, totalmente. Es una de las claves de Halo 4. Vamos a ver también un soplo de aire fresco en la saga importante, derivado precisamente del cambio de estudio.

GTM - No han sido pocas las franquicias que tras numerosas entregas han ido perdiendo tanto la identidad que les consagraron en su momento como el favor del público por no entender los cambios introducidos. ¿Hay recelo en Microsoft de que eso pueda llegar a ocurrir?

Esta es la cuarta entrega en más de 10 años. Es verdad que luego hemos visto algunos spin-offs como Reach u ODST. Al contrario que pasa a lo mejor con otras franquicias que salen





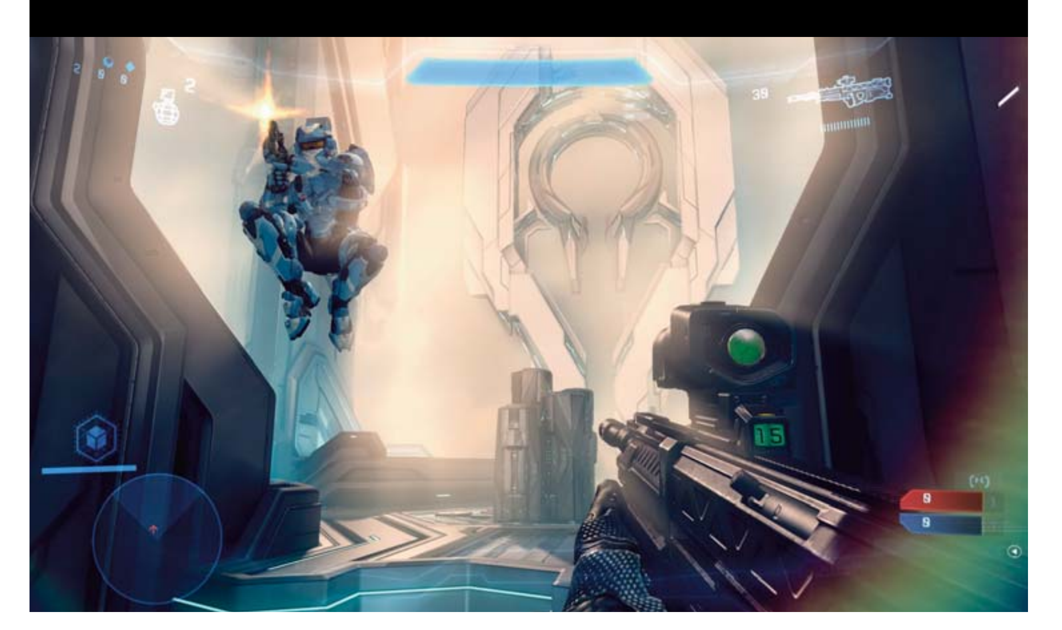
cada año con un nuevo lanzamiento, aquí se ha respetado mucho el tiempo entre una entrega y otra para que dé tiempo a pulir el producto al máximo y para que cada juego de la tenga su propia personalidad y un grado de mimo máximo. No percibo una saturación de la saga.

GTM – A pesar de que Halo siempre ha sido un bastión multijugador, ¿cuánto tiempo nos puede ocupar acabar la campaña principal?

El multijugador es vital en Halo. Pero también es cierto es que en Halo el modo campaña es esencial, no es un complemento del multijugador ni mucho menos. Tiene un peso por lo menos igual de importante que el multijugador. ¿Duración? El estudio asegura durará aproximadamente lo mismo que nos ha costado completar otras campañas de Halo. Además hay un añadido extraordinario en Halo 4 que son las Operaciones Spartan. Van a ser 50 misiones adicionales que en conjunto es casi como otra campaña más y encima gratis.

GTM -¿Qué novedades tiene el modo multijugador?

El modo multijugador es donde vamos a ver una de las grandes novedades, sobre todo en el plano competitivo. Va suponer un paso adelante muy importante. En anteriores Halo iba mejorando un poco el multijugador pero sin salirse mucho del guión. Y en esta ocasión vamos a ver elementos como las especializaciones, las nuevas habilidades de las armas, o por ejemplo, la oportunidad de con-



“Con Operaciones Spartan, que durará 10 semanas, vamos a tener 50 misiones nuevas. Traducido en tiempo son 10 o 12 horas de juego más, que como hemos indicado, serán totalmente gratuitas”

“Lo que se puede hacer a día de hoy con la consola no tiene nada que ver con lo que en su momento pudo hacer Bungie en Halo 3”

“A lo mejor nos matan en un punto, vuelves a reiniciar en el checkpoint y la batalla ha cambiado por completo. Los enemigos cambian sus rutinas y debemos adaptarnos”

figurarlas antes de empezar la partida. Todo esto va a suponer un empujón para el multijugador.

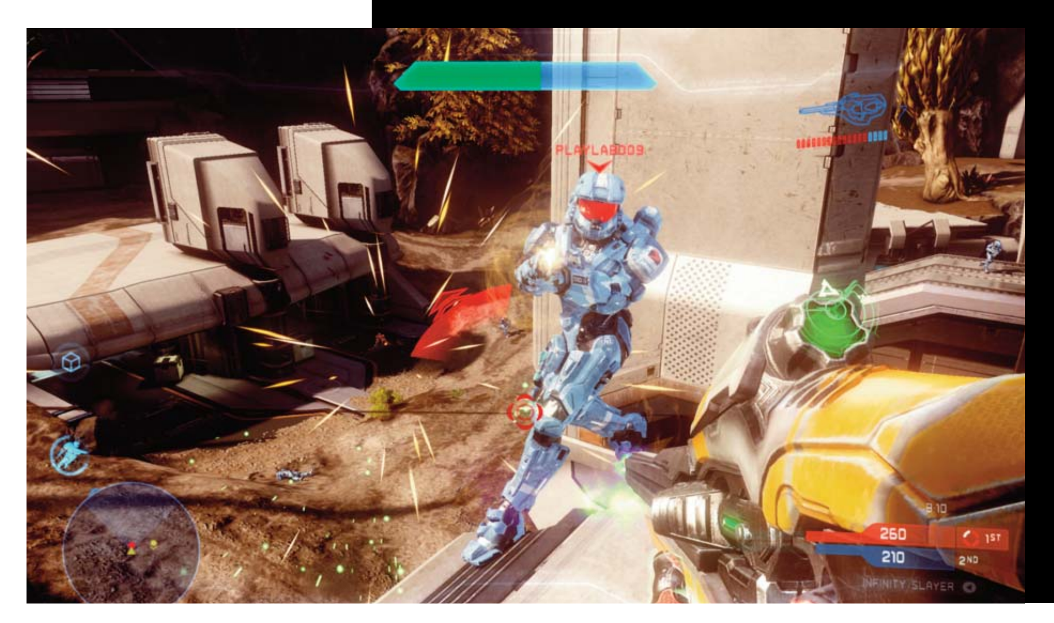
Aparte, como hemos comentado antes el modo Operaciones Spartan que realmente es algo muy revolucionario, porque todas las semanas vas a poder descargar de forma gratuita en Xbox Live una nueva misión, cada una de ellas formada por 5 operaciones, con lo cual, al tener la primera temporada de Operaciones Spartan, que durará 10 semanas, vamos a tener 50 misiones nuevas. Traducido en tiempo son 10 o 12 horas de juego más, que como hemos indicado, serán totalmente gratuitas.

GTM -¿Por qué no ha tenido una beta publica?

El tema de las betas públicas es muy interesante. Normalmente son necesarias para testear el juego y comprobar que va a funcionar correctamente. 343 ha realizado una beta a nivel interno y con ello han considerado que tienen el nivel de testeo suficiente para asegurarse de que todo va a funcionar perfectamente desde el primer día. Pero haya beta o no, lo importante es que cuando el juego salga a la venta todo funcione lo mejor posible. Si lo han conseguido con todo a nivel interno, perfecto. Así obviamente el impacto y la sorpresa será mayor en su salida.

GTM -¿El que haya llegado Halo 4 a X360 ha tenido alguna causa el hecho de que no tengamos noticias de un salto generacional?

No tanto. Está más bien está originado porque Halo 3 salió en 2007 y han pasado ya cinco años. Demasiado paréntesis dentro de la saga numerada. Además a Xbox 360 todavía le queda una vida por delante y es un sistema que desde 2007, en el plan técnico, también ha evolucionado muchísimo. Lo que se puede hacer a día de hoy con la consola no tiene nada que ver con lo que



en su momento pudo hacer Bungie en Halo 3. Es curioso cuando salieron las primeras imágenes del juego la gente ya preguntaba ¿esto es para Xbox 360 o esto va a ser para la próxima consola?" El nivel gráfico que han alcanzado es extraordinario.

GTM - La Inteligencia Artificial de los enemigos siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la serie. ¿Se ha mejorado en ese sentido en Halo 4?

Pues sí, como bien comentas, yo creo que es uno de los aspecto más diferenciadores de Halo con respecto a otros shooters y por supuesto que ha seguido mejorándose. A lo mejor nos matan en un punto, vuelves a reiniciar en el checkpoint y la batalla ha cambiado por completo. Es decir, las estrategias que utilizan los enemigos son totalmente diferentes y también te obligan a adaptarte. La inteligencia artificial va a ser tan buena como en otros Halo e incluso mejor.

GTM - ¿Cómo se compara el tiempo de desarrollo de esta nueva entrega con la de entregas anteriores?

Más o menos se ha respetado el tiempo de desarrollo entre un juego de la saga numerada y el siguiente. Desde antes incluso de que terminara el desarrollo de Halo Reach ya había personas trabajando en Halo 4. Lo que sí que es cierto que en esta ocasión además del tiempo se han invertido todavía mucho más recursos que en otros juegos de la saga, con lo cual vamos a ver un juego que a nivel de producción va a ser simplemente espectacular.

GTM -¿Qué novedades presenta el motor gráfico?

El motor gráfico ha sido totalmente renovado. Vamos a ver una mayor carga de polígonos, en la iluminación, las texturas... El resultado va más allá de las cifras que podamos dar aquí de cuántos polígonos dan forma a cada personaje determinado... El rendimiento del nuevo engine salta a la vista. Va a estar a la altura.

GTM - ¿Sabrías decirnos cuánta gente trabaja únicamente en diseño y conceptos? Arte conceptual, ideas para armas y escenarios...

No te sabría decir el número exacto, pero sí que hay cientos de personas trabajando en 343 Industries y sobre todo en este aspecto artístico. El juego tiene una cantidad de trabajo detrás absolutamente brutal como ya habéis visto en mucho de los videos documentales. No puedo darte una cifra exacta, pero hay muchísima gente detrás de los diseños, de los conceptos, del diseño de las armas, de los escenarios etc.

GTM -¿Veremos Halo 5 en Xbox360 o llegará ya para su sucesora?

Por el momento lo único que puedo decirte es que ahora es el turno de Halo 4, y de momento no tenemos nada relacionado con Halo 5.

Jugar a perder



A Juan Luis le gusta el fútbol, tanto o más como a casi cualquier hombre entrado en los cuarenta. Está suscrito a un canal de pago para poder ver cada fin de semana el partido de su equipo favorito y le encanta discutir con sus amigos sobre si ese jugador de extraño corte de pelo está triste o no

Juan Luis también tiene dos hijos a los que les gustan los videojuegos, los cuales precisamente le convencieron para hacerse con una Wii. "Con esta consola tú también podrás jugar, papá. Mira, tiene el FIFA y todo".

Juan Luis accedió hace un par de años a los deseos de sus adorados herederos y colocó la consola de Nintendo en un lugar privilegiado dentro del salón familiar, y cómo disfrutó Juan Luis con el trasto. Tenían razón con eso de que los videojuegos son divertidos, pensó Juan Luis. Esto de agitar el Wiimote es ideal para despejar la mente de problemas cotidianos y, además, puedo jugar a partidos de fútbol de primera categoría con mi FIFA 12, que ganas tengo de que salga el FIFA 13 con más novedades y las alineaciones actualizadas. Ay, pobre e inocente Juan Luis.

Esta historia, totalmente inventada pero sobre la que tengo la corazonada de que será real en varios hogares españoles, parece ser algo nimio bajo el prisma de la gran empresa, lo cual no debería sorprendernos tanto como antaño. Pero es que EA acaba de inventar un nuevo nivel en lo que a desprecio comercial se refiere. Sabemos que Wii es un sistema que, dados los paradigmas actuales, está técnicamente anticuado. Su capacidad gráfica no da para soportar lo mismo que sus "competidoras" (aunque juegue en una liga aparte, en la que está sola). Asimismo sabemos que los FIFA, bajo el imperativo de que tienen que salir al mercado con la misma frecuencia que el turrón, no se rehacen desde cero cada año. Es lógico y comprensible que los avances programados en una versión de FIFA se aprovechen a lo "copia y pega" en las versiones posteriores, hasta que un nuevo descubrimiento declare obsoleto al anterior.

Pero lo que ha hecho EA con la versión Wii de FIFA 13 es otra cosa. La alarma saltó rápidamente por toda la red gracias a la indignación de todos los jugadores que se habían hecho con una copia de FIFA 13 dispuestos a mejorar la experiencia de FIFA 12. Pero he aquí que no han podido mejorarla, aunque tampoco empeorarla, ya que FIFA 13 y FIFA 12 son el mismo juego. Y cuando me refiero a "el mismo juego" es precisamente a eso, con la salvedad de la obligada actualización de las plantillas de los equipos y algunos cambios





gráficos ínfimos en los menús.

Aquí debéis perdonar mi ignorancia en lo que a juegos de fútbol se refiere, no soy fan del deporte tampoco, pero, basándome en quejas recicladas por este pequeño escándalo, está práctica de EA no es la primera vez que se produce. No quiero ahora averiguar por qué se ha producido tanto revuelo con este paso nulo entre FIFA 12 y FIFA 13, lo importante es que se ha producido y con todo el derecho del mundo.

Se podrían recopilar todas las excusas posibles para justificar la actuación de EA y tendríamos para añadir un nuevo volumen a la enciclopedia británica (esa a la que mató la Wikipedia), y todas ellas se podrían entender desde la perspectiva de una empresa: falta de recursos, Wii es un sistema a punto de morir por la llegada de WiiU y no merece el esfuerzo, necesidad de ahorro, en mi casa compilaba, etc. Pero esas excusas le resbalan al jugador.

Cuando Juan Luis acudió a la tienda con sus hijos, enarbolando 40 euros en la mano para comprar su FIFA 13, esperaba novedades, nuevos retos, mejoras gráficas, que el juego oficial de la FIFA se acercara un poco más a la realidad de la FIFA. Pero en lugar de eso, Juan Luis se quedó donde estaba, con 40 euros menos en su bolsillo. Juan Luis perdió dinero por un placebo, y EA ha jugado a perder credibilidad (ante los que piensan que aun conserva alguna), a perder prestigio y, sobre todo, a perder clientes deseosos de controlar a sus equipos de fútbol favoritos con su Wiimote, los clientes más fieles que puede tener una franquicia y que, por encima de los demás, iban a descubrir este engaño a las primeras de cambio.

No sé si FIFA 13 será el último que verá Wii en su catálogo, lo que sí es seguro es que es el que provocará que FIFA 14 venda mucho menos en la curiosa consola de Nintendo. Juan Luis y sus hijos no volverán a picar el anzuelo porque antes de aficionados al fútbol son clientes y a estos se les debe tratar con devoción y formalidad, de otra manera, se les pierde. Así que se puede decir que el juego estaba perdido de antemano.

EA Sports ha considerado que este año no merecía hacer un esfuerzo para desarrollar la nueva entrega de FIFA 13. Por ello ha lanzado FIFA 12 con otra carátula y plantillas actualizadas. Viendo, y con razón, el revuelo que ha causado entre sus compradores ante esta cuestionable táctica, la confianza de los mismos va a caer en picado. Veremos cuanto cuesta recuperarla, pero el camino va a ser todo menos sencillo. La memoria es selectiva, pero esta jugarreta va costar olvidarla

Roberto Pastor
Podcast Game Over

La Tribuna (I)

El inconformismo del conformista



Daniel Tirador

Redactor de GTM

La búsqueda de la felicidad es algo innato en las personas, pero también la necesidad de quejarse e ir contracorriente. Todo eso es lo que nos hace humanos

Definición de **Inconformismo** según la Real Academia de la Lengua Española: ***"Hostil a lo establecido en el orden político, social, moral, estético, etc.".***

A mediados de Septiembre tuvo lugar la emisión de la Nintendo Direct, en la cual pudimos presenciar las bondades de la próxima consola doméstica de la gran N, **Wii U**. Una de las noticias más sonadas y que convirtió en un hervidero a foros y páginas web del sector en medio mundo, fue el anuncio de la exclusividad de un título de Sega, sí, estoy hablando de **Bayonetta 2.**



Lo que debería haber sido motivo de alegría y felicidad se tornó en algo muy distinto. Muchos usuarios criticaban a la compañía nipona por "robar" a la competencia y por ende a los poseedores de otras plataformas, la posibilidad de disfrutar de un juego que tanto ha llamado la atención desde su primera entrega.

¿Envidia, rabia, celos, locura transitoria?, esos adjetivos tendrían cabida para definir todas esas voces que sonaron al unísono. Pero yo me pregunto, ¿tal delito ha cometido **Nintendo**?

Remontémonos a épocas pasadas en las que la todavía joven Sony, lanzaba al mercado la PSX y ponía más de moda un concepto que más tarde se convertiría en ley. Títulos como Ridge Racer, Tekken, Final Fantasy y muchos otros pasaron de la noche a la mañana a ser el estandarte de una nueva forma de hacer mercado: las exclusividades.

Hay un dicho ancestral: "*El futuro nos tortura y el pasado nos encadena*" -Buda-

Con la siguiente generación de consolas, PS2 a la cabeza, lejos de mejorar, empeoró y en la actual todo hubiera seguido igual si no hubiera sido por la chequera de Microsoft y sobre



todo por ese pequeña resistencia llamada Wii. Y es que el revolucionario concepto de Nintendo se centró en los títulos de sello propio en detrimento de las third party y huyendo como alma que lleva el diablo de las exclusividades.

Durante los años trascurridos desde su lanzamiento, miles de jugones utilizaron como excusa incendiaria ese concepto. Mass Effect, Bioshock, Borderlands, Red Read Redemption, GTA... me podría tirar todo el día nombrando juegos que podríamos catalogar como "Must Have" y que jamás ha existido el más mínimo atisbo de posibilidad de que recalasen en Wii.

Pero como se suele decir **"El futuro es incierto, el pasado es historia y el presente es un instante"**. Quién nos iba a decir que con WiiU llegaría lo que tantos anhelaban, ¿o no?

La gente se ha levantado en armas, han ido corriendo a por las antorchas, y guadañas en mano intentan derribar los muros de las oficinas niponas. Bueno, tal vez exagere, pero no me podréis negar que gustar, no ha gustado.

Es curioso constatar cómo somos las personas hoy en día, ¿Que no nos das lo que queremos?, nos enfadamos. ¿Que nos das los que queremos?, ¡Por qué lo has hecho!.

Así que después de este texto que os ha escrito un humilde servidor, deberéis elegir a qué club pertenecéis: los conformistas o los inconformistas.

Bayonetta 2 ha sido anunciado en exclusiva para WiiU. Y algunos ya han apuntado que se trata de una señal inequívoca de la llegada del Apocalípsis

La Tribuna (II)

Gameloft, polémica y juegos de móvil



José M. González

Redactor de GTM

Los juegos para móviles y tablets son un producto no muy tenido en cuenta por las grandes desarrolladoras, ahí es donde entra Gameloft y su peculiar política de desarrollo

¿Qué tal si cojo el móvil y me echo unas partiditas a Halo, Uncharted, Diablo o Final Fantasy? ah, vaya, si es que esos juegos no los hay para iPhone o Android, qué rabia, pero bueno, aquí estoy viendo unos que se les parecen bastante, vamos a probar.

Este podría ser el proceso mental que sigue alguien cuando se descarga su primer juego de la desarrolladora francesa Gameloft, y la verdad es que después de echarse unas partidas, los juegos, amén de muchos de ellos "inspirarse" en franquicias de éxito en consolas, gustan bastante a los usuarios que les conceden una oportunidad.



Es innegable que Gameloft basa su éxito en coger juegos que han triunfado en consolas y adaptarlos a dispositivos móviles, práctica éticamente reprochable, pero también es innegable que sus juegos son buenos, y los ratos de diversión ahí están, se llame el juego Halo mobile o se llame N.O.V.A, así que quitémonos el abrigo de prejuicios y a darle a la pantalla táctil.

El caso de N.O.V.A / Halo es solo uno de muchos con los que podríamos ilustrar el tema de la especial política creativa de la compañía francesa, y así podemos ver juegos claramente basados en Uncharted, Zelda, Starcraft, Diablo o GTA por poner ejemplos, y muchos se llevarán las manos a la cabeza por esto, pero viendo que las grandes desarrolladoras de videojuegos han descuidado (con excepciones, claro está) un mercado que se prevé tan importante como va a ser el de los juegos de móvil pues bienvenida sea Gameloft, máxime viendo que sus títulos

La política de Gameloft es arriesgada pero no se puede dudar que sus títulos son de lo mejor que hay para móviles



se encuentran sin duda entre los mejores que podemos encontrar en las plataformas de descarga, si estuviéramos hablando de juegos de una calidad ínfima este artículo no tendría sentido porque no merecerían la más mínima atención.

Otro punto muy a tener muy en cuenta cuando juzgamos estos títulos es su precio, pues no es lo mismo hacer un desembolso de cincuenta euros que hacerlo de seis. No seré yo el que diga que el coste de los juegos de la compañía francesa me parece bajo, pero sí que me parece justo, teniendo en cuenta que están muy pulidos en todos sus aspectos, tienen una duración aceptable y con modos online y cooperativo en muchos casos (nótese que hablo en general, no es que todos sean buenos). Y dicho esto pues oye, ya podían tomar nota algunas de las grandes, que nos cuelan en los servicios de descargas cada cosa por cada precio que asusta.

Entiendo las críticas hacia Gameloft y las comparto en cierta medida, pero su éxito debería hacer ver a otros que los móviles y tablets van ganando terreno y están dejando de ser las cenicientas en cuanto a videojuegos se refiere, quedando patente que con buen hacer se pueden ofrecer experiencias divertidas mostrando una calidad gráfica similar a la de las portátiles, y oigan, todo esto a buen precio. Lo de copiar pues... no seré yo el que se chive, yo me voy a jugar.

Los juegos de móvil son ya más que una realidad y las grandes compañías tienen que ver que se pueden hacer juegos notables

Durgan Nallar, evangelizador



Si de la industria de videojuegos latinoamericana se trata, hay un referente de la misma que es ineludible. Podría decirse que todos los caminos, ya sea desde el periodismo, asesoría e incluso desde la educación, conducen a este gran evangelizador



Y es que es así cómo él mismo se define, en esto de hablar de los videojuegos en estos lares. Si buscamos un poco en la web, nos vamos a encontrar con que **Durgan Nallar** está en todas partes: Actualmente docente de **Game Design** y **Game Art** en **Image Campus**, es director editorial de **[IRROMPIBLES]** y autor de revistas de culto en esta región como **Xtreme PC** y **Next Level**, ambas publicaciones que definieron a una generación de creadores y entusiastas de los videojuegos y la tecnología en general, hoy devotos de "*la cultura del fichín*", donde "*fichín*" es un antiguo término usado anteriormente para denominar a las viejas cabinas de arcade (hoy casi extintas). En la actualidad, el uso del término se ha extendido a todo videojuego, como un recurso nostálgico hacia las épocas doradas de los salones recreativos.

"*La industria de los videojuegos en América latina en los últimos 10 años creció muchísimo, afortunadamente*" asegura **Durgan**, quien también trabajó en **Datafull.com** y produjo contenidos para la división latinoamericana de **MTV Networks**. "*Tanto en lo que respecta al consumo, sobre todo gracias a las plataformas de distribución digital, como Steam y GOG, y a una mayor calidad y cantidad de retailers locales, como también desde el punto de vista del desarrollo*".

Durgan vive en **Argentina** y es la industria que mejor conoce: "*Una década atrás el mundo de los juegos de video en Argentina era casi underground. Pero hace cinco años que esto empezó a cambiar con más rapidez hoy podemos disfrutar con productos doblados al*



español neutro o subtitulados, e incluso de lanzamientos de títulos sincronizados con el resto del mundo.

No hay dudas de que la región latinoamericana en general está creciendo, y eso también ayuda a volvernos más visibles ante un mundo que solía ignorarnos (con sus buenas razones para hacerlo)".

Con este optimismo contagioso ¿Crees que un título AAA puede ser desarrollado hoy en día en América Latina?

"Se podría decir que América latina es una región virgen en cuanto al desarrollo de juegos de alto presupuesto y producción. Aquí se hace muchísimo outsourcing y segmentos de gameplay para juegos AAA por pedido de empresas del exterior. Por ejemplo, tenemos a Globant, que trabaja en conjunto con Electronic Arts y emplea a más de 200 de sus 3000 empleados en temas relacionados al desarrollo de juegos de video. Pero nunca se hizo un juego AAA completo, desde cero, porque nunca hubo una inversión acorde. Técnicamente estamos en condiciones, aunque sin duda es prudente ir de a poco, posicionándonos en un término medio y reuniendo la experiencia necesaria. Los estudios locales se dedican, por costos y tiempo, a desarrollar juegos móviles, y hay un par de casos interesantes como Regnum Online (NGD Studios) y Mundo Gaturro (QB9 y CMD), más complejos pero que todavía no alcanzan un nivel triple A."

En anteriores ediciones hablamos en esta sección del outsourcing y todo el secretismo que lo rodea ¿Cuál es tu opinión sobre este tema?

"Es inevitable. Siempre pasó y siempre va a pasar. Los productores y publishers invierten en ciertas compañías –la mencionada Globant es un ejemplo– y luego no quieren que estas trabajen para otras porque capitalizan la experiencia adquirida con otro cliente. Los mantienen en secreto por esa razón. Personalmente lo comprendo, aunque me gustaría poder decir más al respecto."

Durgan Nallar ha dedicado casi toda su vida a popularizar la cultura gamer en Argentina y Latinoamérica a través de varios proyectos. Ha sido el impulsor de varias revistas, como Xtreme PC, Next Level, o la más reciente y asentada [IRROMPIBLES]. A su actual labor como docente en Image Campus hay que añadir varios espacios en la división latinoamericana de MTV Network



Volviendo al potencial latinoamericano para desarrollar y producir títulos AAA ¿Crees que a través del crowfunding se puede llegar a lograrlo?

"No lo creo. El crowfunding no funciona en todos los casos. Hay que ser un desarrollador consolidado, famoso, con un producto reconocido, para que el dinero fluya en la cantidad necesaria. Es muy difícil para una empresa que recién inicia conseguir financiación comunitaria. No digo que en el futuro pueda ocurrir, pero lo veo distante."

Uno de los elementos más importantes a la hora de publicar un juego AAA en América Latina es justamente, un publisher. Aquí entra en juego Square Enix, que se ha acercado recientemente a esta parte del mundo, generando mucha expectativa...

"Tuve la fortuna de representar a Square Enix durante dos meses en los que se hizo el Latin America Game Contest y aprendí una tonelada de cosas. Tengo un gran cariño por ellos – creo que a todos los gamers nos puede pasar algo similar– y sería fantástico que realmente se posicionara en la región para ser una de las primeras (o la primera) casa publicadora de juegos de América latina."

¿Cuáles son las predicciones de Square Enix para este sector de la industria?

"Square Enix proyecta que en 2015 aparecerá el primer juego AAA hecho enteramente en la región, y hacia 2017 veremos establecido el primer Publisher, que podrían ser ellos mismos. Estaremos trabajando en juegos Hardcore y AAA para Smartphones, tablets y navegadores de ordenador."

Se puede decir que tienes múltiples roles en esta industria, o como me gusta decir a mí, "estás en todas partes" ¿Cuál es tu rol favorito y por qué?

"Wow, nunca me hicieron esa pregunta", se ríe sorprendido. "Es verdad, soy el motor de contenidos de [i], y al mismo tiempo enseño game design en Image Campus. ¿Cuál prefiero? En verdad, es lo mismo: yo soy un evangelizador. Me gusta transmitir lo que sé, lo que aprendí en los años de trabajo como autodidacta, y tanto [i] como IC son vehículos de los que me valgo para hacerlo. No prefiero ninguno. Publicar noticias acerca de videojuegos o enseñar a hacerlos es igual de apasionante para mí."

Journey me impactó. Si un videojuego es capaz de producir arte, tal vez sea este



Ya que mencionamos [i], abreviatura para [IRROMPIBLES], este portal online que además cuenta con una edición impresa ¿De qué clase de comunidad gamer estamos hablando?

"Somos una comunidad de 'micos', como les llamo cariñosamente. Prácticamente crecimos juntos, estamos desde hace más de 15 años juntos, el staff del sitio y sus usuarios, o mejor dicho amigos. Nos une la pasión por los juegos, por los “fichines”. Tenemos un lenguaje propio, como ves. Somos gamers viejos, panzones, cansados, no estamos muy bien de la cabeza. Somos, en esencia, un sitio de cultura gamer, donde es un orgullo decir que somos eso: gamers."

Para despedirnos, una pregunta íntima que estreno en este número: Hablemos de tres juegos que sientas "personales", con los que estés conectado emocionalmente.

"Hmmm", piensa antes de responder:

- **The Secret of Monkey Island**: No estoy siendo original, pero fue un juego que hizo estallar mi imaginación, y del que guardo muy lindos recuerdos porque lo jugaba con mi esposa, ya fallecida.
- **Star Wars: X-Wing**: Sin duda, un viejo simulador de combate espacial con el que viví aventuras increíbles ¡Ese juego me voló la peluca! ¿La razón? Cada misión cumplida me hacía sentir heroico, extraordinario. Y cuando un juego consigue tal cosa, no se olvida.
- **Journey**: El más moderno de los tres. Una 'aventura' exclusiva (por ahora) de PS3. Jugué miles de juegos, literalmente, pero Journey me impactó porque lo considero una obra de arte. Si un videojuego puede producir algo llamado arte, ahí está.

[IRROMPIBLES] es una de las revistas de mayor difusión que podemos encontrar ahora mismo en Argentina. Con dos años de vida y casi una decena de números lanzados, poco a poco se ha ido ganando su espacio en un mercado tan competitivo y arriesgado como es el de la prensa especializada escrita

SANTIAGO FIGUEROA
CORRESPONSAL GTM
SUDAMÉRICA (BBAA)





desarrolla: VBlank Entertainment · **distribuye**: steam· **género:** acción · **texto/voces:** cast-inglés · **edad:** 12+

Retro City Rampage

Homenajeando al videojuego

Casi de tapadillo, el indie de este mes se ha ganado su puesto entre los juegos más destacados del año por méritos propios: un mundo abierto con marcado acento retro, múltiples posibilidades y mucho humor



E innumerables referencias a otros clásicos de los videojuegos. Desde Alex Kidd hasta Metal Gear. **Retro City Rampage** --a partir de ahora RCR-- es una vuelta de tuerca más al género de los 8 bits y otro intento por revalorizar lo retro jugando con la nostalgia de aquellos que vivieron su época.

Pero a los recién llegados más jovenes y amantes de la misma estética que haría palidecer a los más "Graphics Whore", el aspecto retro de este RCR sin duda les encantará. Recuerda en todo y de manera descarada a la primera entrega del clásico **GTA**, de quien toma la base del juego y recoge otros aspectos propios de la época, transportándola a los tiempos actuales en un mundo abierto realizado de tal forma que ni el título primerizo de **Rockstar** jamás pudo llegar a imaginar.

RCR es desconcertante, hilarante y muy dinámico si eres de los que prefieren jugar con calma. Más de sesenta misio-

Retro City Rampage es otra vuelta de tuerca al género de los 8 bits y que atrapa sin remedio a los que en su día pudieron disfrutar de él

nes, encuentros con armas y peleas callejeras, minijuegos, cameos de otros personajes conocidos del mundo de los videojuegos, y todas las posibilidades que una gran ciudad puede ofrecer, **RCR** nos pone en la piel de "El Jugador", un macarrilla ochentero y pixelado que nos recordará a Claude en GTA III (aunque se puede configurar su aspecto), que se verá envuelto en sus propios problemas a lo largo y ancho de una urbe plagada de casinos, salones recreativos, tiendas, guarrillas y muchos vehículos que robar y pilotar.

Con la poli en los talones, porque de otro modo el delinquir sería un paseo, el jugador discurrirá por el juego desde una vista aérea hasta que por razones de la misión pasemos a una cenital o **2D** más apta para el plataformeo y que emula a otros clásicos de los videojuegos tanto de consola como en Pc. Gráficos y sonido recuerdan en profundidad a todos los títulos dorados de la época de los 8 bits, y para ello el desarrollador nos regala con la nada despreciable cifra de 16 filtros gráficos con los que emular de algún modo a las máquinas del momento.

El caso de **Brian Provinciano**, su creador, es bastante típico en los desarrolladores que gustan de experimentar con la programación. RCR nació como homebrew en 2002 para convertirse poco a poco en un **Frankenstein** formado por piezas y diseños de muchos de los juegos que el pequeño Brian disfrutó durante su niñez. Fue a partir de ahí y ya con la ayuda de un dibujante, que al final surgió lo que tenemos en nuestras manos.







Conclusiones:

Si viviste la época de Master System y Nes, lo mejor que puedes hacer es correr a comprarte un Pc y jugarlo desde ya en Steam. Retro City Rampage lleva de forma magistral todo el buen sabor de los años en que los pixels y los 8 bits mandaban en el mercado. Adapta su jugabilidad a los nuevos tiempos, y ofrece un producto final muy divertido, alocado y totalmente recomendable tanto si pasas de los 30 como si no.

Por qué debes seguirlo:

Porque las posibilidades que ofrece todo un mundo abierto son considerables, además de la cantidad enorme de guiños y referencias que se hacen a otros personajes y videojuegos. Muy rejugable.

Positivo:

- Su aspecto gráfico colorista y pixelado supone un soplo de aire fresco en un sector tan saturado de 3D.
- La banda sonora junto con el resto de sonidos del juego es fantástica y hace honor al aspecto retro.
- La cantidad de cosas por hacer.
- Los innumerables guiños a otros personajes y videojuegos.
- Su semejanza con el GTA lo convierte en un juego indispensable.

Negativo:

- La traducción al castellano no está exenta de errores.
-Algunos pasajes del juego son una auténtica locura debido en parte al ritmo frenético del juego.

Dani Meralho





perpetrado por: midway games / tigon studios · **arma del crimen:** pc, xbox360 y ps3 · **año:** 2009

The Wheelman

No había el Mundo Deportivo y me quería vender el Marca

The Wheelman iba a ser el juego de una película con el mismo nombre. El film se canceló, los jugones no tuvimos tanta suerte y vimos como Vin Diesel repartía justicia por las calles de algo parecido (poco) a Barcelona



La idea de The Wheelman era crear un GTA protagonizado por Vin Diesel localizado en Barcelona. Como excusa para ello se crea un guión mucho más cercano al de las películas de Vin que al de las obras de Rockstar, que nos trae a un agente de la policía de Miami de nombre Milo Burik a realizar ciertos trabajos, que se irán complicando a lo largo de una trama tan poco interesante como absurda en muchos momentos. Si absurda es la trama principal mucho más lo son las misiones secundarias que complementan este intento de "sandbox". A los que hablan de misiones de recadero en otros juegos los querría ver yo jugando las de este, en otros juegos aún hay un diálogo con un NPC que trata de justificar el que tengas que hacer determinadas cosas, en The Wheelman no, haz esto y ya está, que así aumentamos la duración.

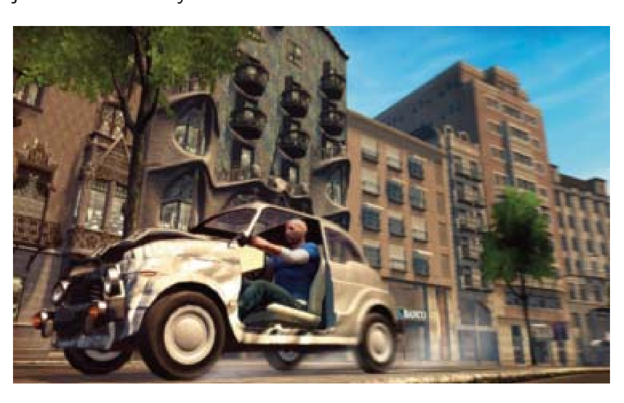
Aún en desarrollo, la concejal de Educación del Ayuntamiento de Barcelona, Montserrat Ballarín, encargó un informe jurídico para ver qué medidas legales llevar a cabo para impedir la publicación del videojuego



Hay que reconocer que el personaje principal está muy bien recreado, con un modelado excelente y tan inexpresivo como Diesel. No lo están tanto el resto de personajes del juego y sobre todo los habitantes de Barcelona, que parecen venir directamente de una generación anterior. No soy de Barcelona ni un gran conocedor de tan bella ciudad, pero no recuerdo de mis visitas tal apiñamiento de edificios destacables y monumentos. Es habitual en este tipo de juegos realizar una recreación particular de la ciudad donde se desarrolla el juego, con el objetivo de mejorar la jugabilidad y la diversión. Pero eso es una cosa y otra bien distinta es coger los edificios más famosos de la ciudad, amontonarlos en un escenario y rellenar los huecos que te quedan con edificios genéricos, que es lo que se hizo en The Wheelman. Hasta el Madrid del nefasto Torrente tiene más de real que esta Barcelona.

Otro aspecto a destacar es el intento por parte de Midway de mostrar la multiculturalidad de la capital catalana. The Wheelman se localizó con uno de los doblajes más bizarros y cachondos que uno recuerda. El doblaje del personaje principal es notable, realizado por el actor que dobla a Vin Diesel en todas sus películas. El del resto de personajes secundarios del juego baja bastante el listón, con algunas de las peores actuaciones de la presente generación. Y lo que ya raya lo absurdo y surrealista son los comentarios y expresiones de la población (muy escasa por cierto) de Barcelona. Una mezcla al 33% de comentarios en catalán, castellano pijo y mexicano, con joyas como “No le quedaba el Mundo Deportivo y me quería vender el Marca” o “Sería maravilloso tener un Papa catalán".

Jugablemente tampoco da el nivel, las misiones a pie son aburridas y se ven penalizadas por un control y un movimiento del personaje brusco y robótico. Las persecuciones en coche sí están mejor resueltas pero pecan de ser excesivamente arcade y buscar la espectacularidad por encima de la diversión y la jugabilidad. Termina haciéndose repetitivo y aburrido, hasta el punto de que lo dejas sin terminar. Nada que ver con los juegos de Riddick del mismo estudio.





Conclusiones:

El hecho de que lo que más recordemos del juego todos los que lo jugamos en su día sea su absurdo doblaje deja bien a las claras lo poco que tiene que ofrecer The Wheelman. Superado por todos los “sandbox” de la generación solo nos quedará ese “Sería maravilloso tener un Papa catalán”.

José Barberán

NOTA: -3
muy malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

No solo Juegos

Sergio Colina

Looper

A la caza de tu yo



Llega a la gran pantalla Looper, un film de Rian Johnson que pretende posicionarse como una de las próximas referencias dentro del género de ciencia ficción.

Looper lejos de quedarse en una película que basa todo su potencial en la sucesión de momentos espectaculares, consigue implicar al espectador con un argumento bien hilvanado y que consigue jugar con las emociones de los espectadores.

Este factor emocional que aleja al film de convertirse en una amalgama de acción sin sentido, se acentúa de forma notable gracias a la magistral interpretación de los tres protagonistas. Y es que el trío compuesto por Joseph Gordon-Levitt, Bruce Willis y Emily Blunt realizan un gran trabajo, aportando en todo momento los matices necesarios a sus personajes.

Otro de los aspectos en el que más destaca la producción es la soberbia ambientación que exhibe. Se aprecia el mimo en presentar una sociedad futurista detallada y el contexto en el que se sitúan los hechos.

Looper consigue que el espectador se implique de forma inconsciente en el film a la vez que simpatiza con los personajes.

Una de las mejores opciones presentes en cartelera que nos brindará entretenimiento de gran altura.

El Nombre del Viento

Fantasía diferente

El nombre del viento, primera novela de la saga *El asesino de reyes*, ha irrumpido de forma espectacular en el panorama literario de la fantasía épica. Y lo ha hecho de forma totalmente justificada ya que estamos ante un gran libro que consigue desmarcarse de los tan manidos clichés existentes dentro del género.

Lo hace consiguiendo despertar en el lector un apetito insaciable por los detalles, y presentándonos la historia de un protagonista cercano y próximo, que tiene la habilidad de conectar con el lector desde los primeros párrafos creando un vínculo especial. Se aleja del arquetipo de héroe "todopoderoso" y opta por un protagonista humano con sus miedos y necesidades.

Este protagonista Kothve, que se nos presenta como un simple posadero, nos relatará su pasado el cual encierra muchos más misterios de los previsibles.

El nombre del Viento es una novela que rehúye de grandes

Viajes en el tiempo, un héroe muy peculiar y un regreso muy esperado en No Solo Juegos



alardes literarios y nos muestra un relato presentado de forma biográfica narrado de una forma simple, clara y concisa.

Su mayor acierto reside en la recreación de un mundo totalmente coherente y creíble, pese a ser del género fantástico, y establece unos fundamentos sólidos en aspectos tan importantes como es el sistema de magia presente. El ritmo de la novela es alto y contribuye de forma decisiva a que no deseemos separarnos de ella hasta llegar a su final.

Un libro más que recomendable que no defraudará a aquellos seguidores de la literatura fantástica que de buen seguro no dudaran con hacerse con la siguiente entrega.

Placebo B3

Un reencuentro con su sonido



Placebo nos trae B3 un EP, adelanto de su próximo álbum con el cual quieren redimirse de su último trabajo que tan mal regusto dejó entre sus fans. Tres largos años han pasado ya desde Battle for the Sun (2009), y en este EP muestran un distanciamiento de su último trabajo para situarse más próximos al sonido exhibido en Meds (2006).

B3 consta de cinco temas en los que Placebo vuelve a recuperar parte de su estilo con un sonido denso y espeso.

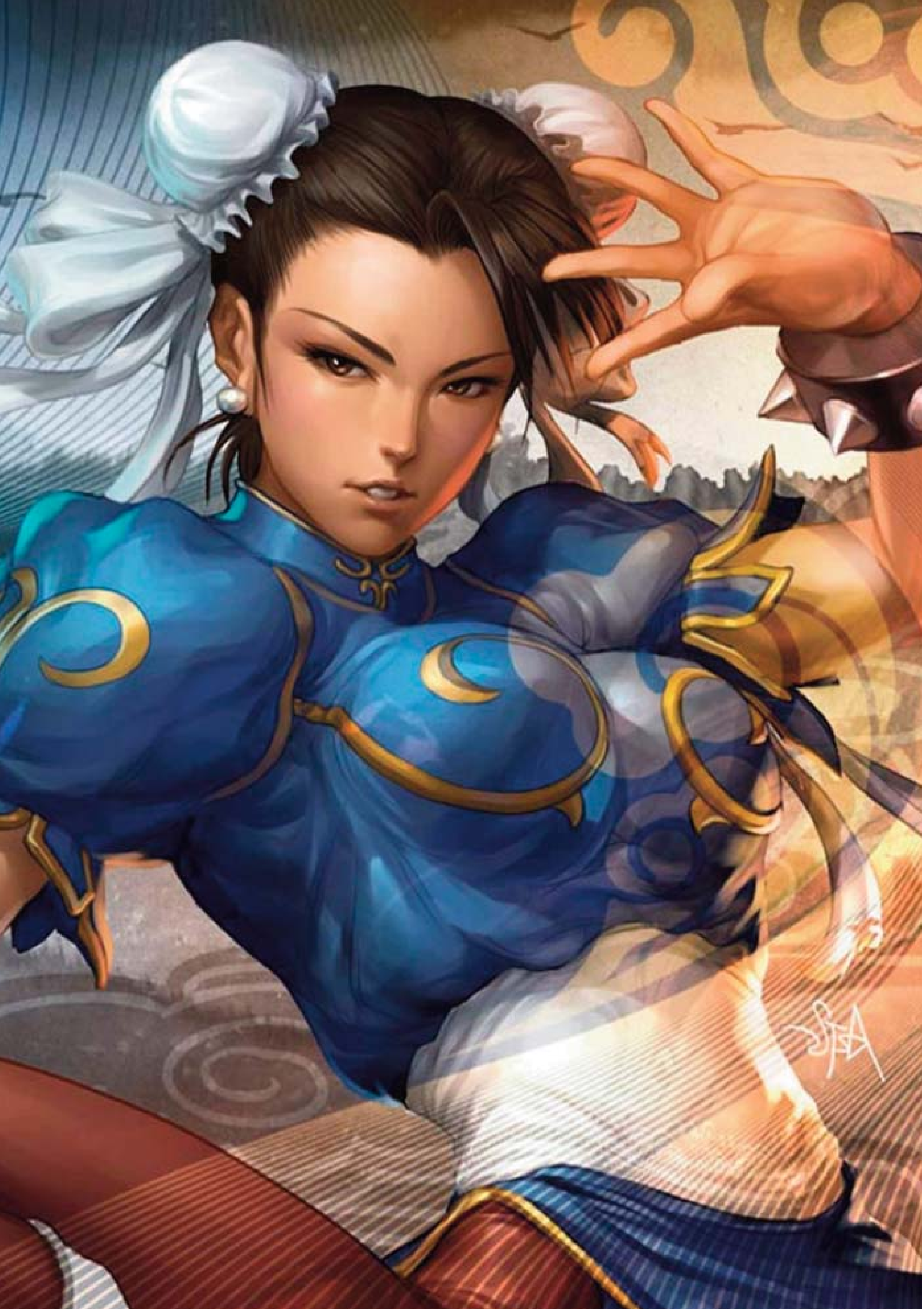
Los temas que componen el EP son B3, del que toma el nombre y I Know You Want to Stop, The Extra, I Know Where You Live, Time is Money.

En este EP Placebo se muestra más centrado, con un sonido más oscuro que vuelve a sorprender por esa fuerza característica del grupo si bien no alcanza los niveles de antaño con los que el grupo nos sorprendía.

Su música vuelve a tener una ambientación oscura aunque se deja entrever que el grupo ha querido experimentar nuevas fórmulas con estos nuevos cinco temas.

Cuando su séptimo álbum vea la luz este mismo año podremos comprobar si alguno de estos temas presentes en el EP formaran parte de él o por el contrario son descartes que la banda ha decidido publicar para hacer la espera más amena.


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





Layton vs Ace Attorney

Esto me recuerda a un puzle... ¡Protesto!

En apenas un mes llegará a tierras niponas este esperado crossover entre dos de las sagas más exitosas de la NDS. No tenemos ni idea de cuándo nos llegará pero, mientras tanto, vamos a hacer un repaso de lo que sabemos

Somos muchos los usuarios de la 3DS que esperábamos ansiosos nuevas entregas de Ace Attorney y del Profesor Layton. Lo que pocos se podían imaginar era un crossover entre estas dos exitosas sagas de Capcom y Level 5, respectivamente.

A nosotros, como a la mayoría, el anuncio del desarrollo de este título nos pilló con el paso cambiado. Pero la incredulidad dejó paso rápidamente a la impaciencia. Queremos que llegue a Europa lo antes posible pero, sobre todo, que llegue.

Por otro lado, la alegría es doble ya que Phoenix Wright coprotagonizará el videojuego des-



El juego se desarrollará en un mundo distinto al de los protagonistas. Estarán en Ciudad Laberinto, en una época similar al medievo





¿Lo oleremos fuera de las tierras niponas?

Por desgracia, no hay ninguna noticia sobre la intención de llevar este videojuego a Occidente. Su principal mercado es el japonés, pero no es el único. Ambas sagas tienen una aceptable popularidad en Europa, sobre todo El Profesor Layton.

Cosas más raras se habrían visto, pero sería muy mala decisión dejar uno de los juegos más esperados de la consola fuera del alcance de los usuarios europeos y americanos (incluso con importación dado el *region block* de la 3DS).

Estaremos atentos a nuevas noticias en los próximos meses.

pués de varios años desaparecido tras su sobresaliente trilogía en GBA/DS. Además, para los despistados recuerdo que también está en desarrollo una nueva entrega en solitario de este carismático personaje.

Antes de entrar de lleno con lo que sabemos del juego que hoy nos ocupa vamos a hacer un repaso rápido a las dos sagas que intersecan en él.

La primera, Ace Attorney, data de los tiempos de la Game Boy Advance. Las primeras entregas fueron lanzadas para esta plataforma, aunque no con mucho éxito y sin salir de Japón.

Capcom aprovechó la salida de la Nintendo DS para adaptar los juegos mejorando los sprites y aprovechando las dos pantallas, la pantalla táctil y el micrófono. También se arriesgaron con el lanzamiento occidental.

En los juegos encarnamos a un joven abogado. Tendremos que ganar los juicios presentado pruebas previamente encontradas en la fase de investigación y detectando contradicciones en las declaraciones. Esto contado quizás no parezca muy divertido, pero el argumento hace que no nos queramos despegar de la consola en ningún momento.

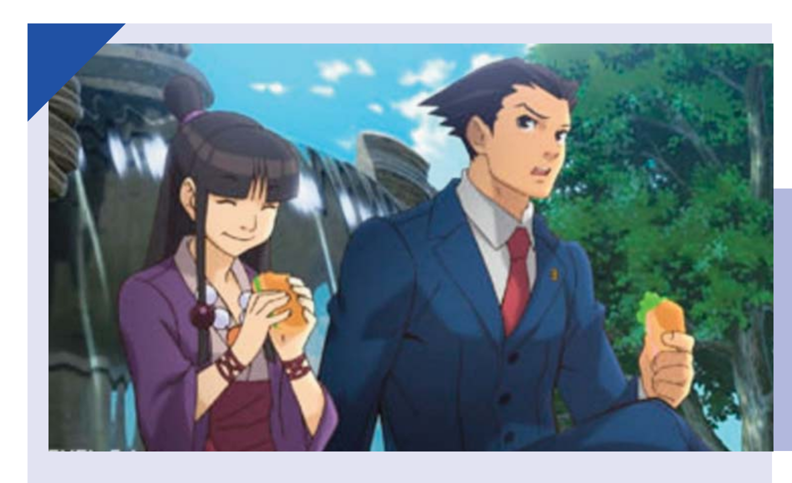
Por otro lado, El Profesor Layton es una saga más reciente, lanzada en 2007 para Nintendo DS y cosechando un éxito tremendo en Japón y después en todo el mundo. Tiene algunos puntos en común con Ace Attorney, como la exploración, pero la jugabilidad se basa en puzles intercalados en la historia.

¿No es tan difícil adivinar el resultado de esta combinación, verdad? A grandes rasgos, será una mezcla entre las dos exitosas fórmulas que he resumido antes.

La acción ocurrirá en un mundo distinto al de estos dos personajes. Ambos estarán en Ciudad Laberinto con sus respectivos compañeros: Maya Fey y Luke Triton. Esta curiosa ciu-







Las escenas animadas vistas en el trailer lucen estupendamente. Es agradable ver en movimiento por fin a Phoenix y Maya.

dad medieval ha experimentado extraños sucesos últimamente. Una niña llamada Mahoney es acusada de brujería, como mandan los cánones de la época. Por supuesto, Wright decidirá defender a la niña mientras que Layton tratará de resolver el misterio de la ciudad por su cuenta.

En la saga de Hershel Layton, al igual que en la mítica serie Scooby Doo, los monstruos y fantasmas suelen ser sociópatas disfrazados y en general, todo lo sobrenatural resulta ser falso. Es de esperar que haya una explicación lógica para todos los sucesos de la ciudad que Layton se encargará de encontrar.

Como hemos comentado antes, la jugabilidad será un cruce entre la de los juegos de los dos protagonistas. Volveremos a tener juicios y podremos encontrar contradicciones y presentar pruebas, con la diferencia de que pueden ser varios testigos al mismo tiempo, complicando aún más el asunto.

También habrá puzles, esperemos que algo más integrados en la historia que de costumbre. Nos pondremos en el papel tanto del profesor como del abogado pelopincho.

El hecho de que estén en una ciudad medieval hará, seguramente, más complicado el trabajo a Phoenix en el tribunal y seguro que dejará situaciones divertidas. Por otro lado, parece ser que Layton estará enfrentado a Wright una buena parte de la trama así que los "piques" entre estos dos están asegurados.

A nivel gráfico, se abandonan los sprites de personajes y escenarios de los Ace Attorney y los Layton de DS. En los trailers de los Tokyo Game Show hemos visto el modelado tridimensional de Wright, Maya y del tribunal. Con esta elección el efecto 3D de la consola resaltará más. La verdad es que los pocos vídeos que hemos visto hasta ahora han resultado bastante satisfactorios en este aspecto.

Además, hemos podido ver varias cinemáticas a modo de serie de animación, algo típico de los juegos de Layton pero inédito en Ace Attorney.

En cuanto a la banda sonora, habrá melodías míticas de Ace Attorney con un pequeño lavado de cara además de la mú-



Con el cambio de plataforma de DS a 3DS, los fondos y personajes planos han sido sustituidos por otros tridimensionales y estereoscópicos

sica de El Profesor Layton con ese acordeón característico. Teniendo en cuenta los antecedentes de ambas sagas, no me preocuparía demasiado por este aspecto.

Por otro lado, también habrá doblaje al japonés. Esto es, de nuevo, algo habitual en El Profesor Layton pero inexistente en Ace Attorney, más allá de los "¡Protesto!" y "¡Toma ya!".

El título está previsto para Noviembre en Japón, pero no hay fecha para Europa ni sabemos si hay intención de lanzarlo, aunque sería lo lógico: ambos son personajes conocidos con muchos juegos en Europa.

Otro tema es que en condiciones lo hará. Los últimos juegos de Ace Attorney - los de Miles Edgeworth - fueron lanzados en inglés y con una distribución bastante precaria.

Esta misma estrategia fue seguida, más recientemente, por Square-Enix con su Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance.

Esto por suerte, no ha ocurrido nunca con los juegos de Layton, lanzados siempre con los textos en un perfecto castellano e incluso con un doblaje aceptable. Por todo esto, es evidente que nos favorece que este "cóctel videojueguil" sea más considerado otro juego de puzles antes que un videojuego de abogados de "ése del que ya no nos acordamos".

Está claro que estar bajo el paraguas de Layton le vendrá muy bien al juego y también a futuros lanzamientos de Ace Attorney en occidente. Quizás así el Phoenix Wright: Ace Attorney 5, también en desarrollo, tiene un trato decente en nuestro país y no la chapuza de los Investigations. Al menos la excusa de la piratería, por el momento, no les va a servir.

En definitiva, uno de los juegos más esperados para 3DS de este redactor. Guardo muy buenos recuerdos de los juegos de Phoenix Wright y también he disfrutado de los Layton, aunque son cada vez más repetitivos. Quizás esto le venga bien para dar algo de aire fresco a su mecánica, muy trillada tras tantas entregas iguales.



Además de los cuatro personajes ya conocidos, hay otros de los que aún no sabemos mucho como la supuesta bruja o el "fiscal"



Valoración:

El que se hayan unido dos de las franquicias más importantes de Nintendo en los últimos años para concebir este crossover ya es por sí solo una noticia impactante. Si además le sumamos la inmensa calidad que tienen por separado, el resultado puede ser espectacular. Hay muchas ganas de ver en qué desemboca este invento.

Probablemente, uno de los videojuegos más esperados por los usuarios de 3DS. Si te gustó algún Layton o Ace Attorney lo querrás tener y si no los jugaste, ya estás tardando.

OCTAVIO MORANTE

Call of Duty: Black Ops II

La Guerra Fría del futuro

Treyarch se prepara para el lanzamiento de su trabajo más ambicioso hasta el momento con el objetivo de terminar con los críticas que ha recibido la saga en los últimos años debido a su linea continuista y poca innovación

¿Y cómo puede acabar con las críticas que se han convertido en una costumbre? Pues tratando de innovar en el género más explotado de la generación. Ambientación, mecánica de juego, multijugador... Casi todo vale para intentar ofrecer algo distinto al resto, pero no solo de la competencia, sino del resto de entregas anteriores, lo que se ha convertido en el talón de Aquiles de la franquicia.

La línea continuista de la saga ha sido muy criticada en los últimos años, y es que desde que Call of Duty 4 llegó a las tiendas la serie no ha recibido un lavado de cara contundente



En esta ocasión los vehículos tendrán un papel más importante. El Quadrotor, el A.G.R y el C.L.A.W son algunas de las nuevas incorporaciones

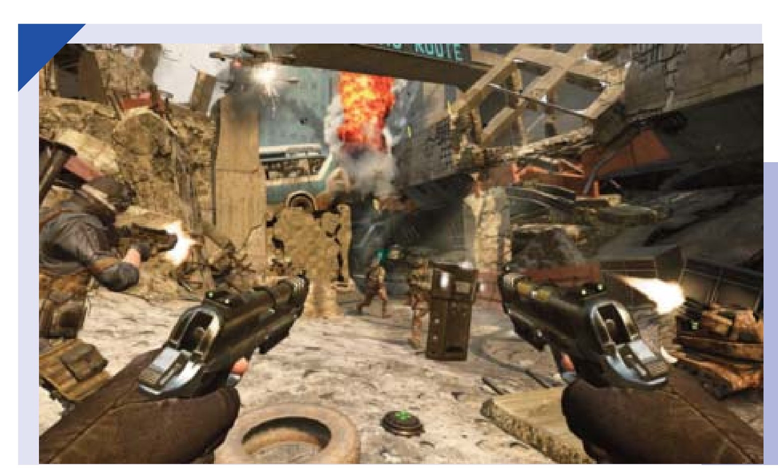
ni convincente, por eso Treyarch quiere acabar con la idea preconcebida que tiene la comunidad de jugadores sobre la saga.

El primer apartado con el que esperan ofrecer algo nuevo a los jugadores es la ambientación, un elemento que influye en el resto de apartados.

En el primer Black Ops Treyarch apostó por la tensión de la Guerra Fría para ambientar el modo campaña. ¿Y para Black Ops II? Una situación similar, pero esta vez entre China y Estados Unidos.

La historia estará dividida en dos líneas argumentales, una ambientada en los años 80 y otra en 2025. La primera tendrá como protagonista a Alex Mason -igual que Black Ops- y servirá para contar los orígenes del villano de Black Ops II, responsable de la guerra entre China y Estados Unidos. Por otro lado, en el año 2015 será David Mason, hijo de Alex, quien lleve el título de protagonista.

Inventar un conflicto así requiere un gran esfuerzo de diseño, no solo de escenarios, sino también de todo aquello con lo que el usuario puede interactuar: Armas, dispositivos, vehículos... Algunos son comple-



El armamento también incluirá novedades, aunque algunas de las armas han sido rediseñadas

tamente nuevos y otros rediseños de versiones pasadas.

Para intentar crear un título que no sea calificado como “pasillero” y que ofrezca más variedad el estudio de Activision ha añadido una ruta alternativa a cada una de las misiones que forman la campaña. No habrá más libertad de elección ni cosas por el estilo, tan solo un segundo camino.

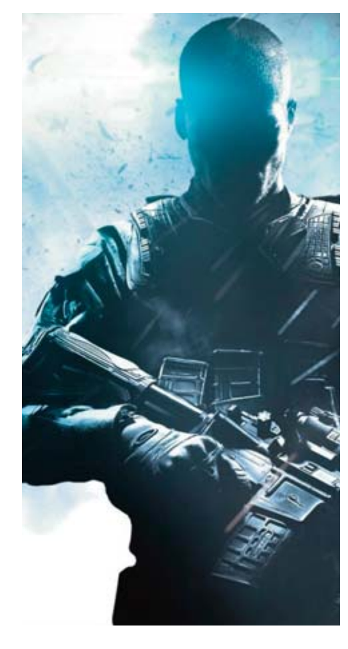
El apartado gráfico también ha sido uno de los aspectos criticados en esta franquicia. Siempre tiene un aspecto bueno, incluso notable, pero los usuarios piden una evolución aún mayor. Hay que tener en cuenta que tanto Infinity Ward como Treyarch utilizan el mismo engine desde hace varios años, al que realizan los ajustes pertinentes para mejorar la iluminación, texturas, etc.

Ambos estudios coinciden en una máxima, y es que prefieren mostrar muchos elementos en pantalla con una calidad aceptable a mostrar pocos con unas texturas de mayor calidad. Por lo tanto, Black Ops II correrá a 60 fotogramas por segundo como siempre ha caracterizado a esta franquicia. Un detalle, la versión de PlayStation 3 permitirá instalar las texturas en el disco duro, pero no tendrá ningún efecto en el rendimiento del juego. La razón es para disminuir el uso y desgaste del lector Blu-ray de la consola.

El ritmo de juego, las clases, los escenarios... Son la clave para que Call of Duty siga ocupando el primer puesto en el ranking de títulos más jugados online. Como es el modo más querido por los fans, también es el que más atención recibe por parte del estudio.

Las ventajas reciben un importante lavado de cara con la idea de que sea un sistema más simple, ya que según Treyarch se estaba convirtiendo en un apartado demasiado complejo: “Ventajas que afectan a tu arma, solo a ti, a tus compañeros...” Ahora estas solo tendrán

Tranzit es la campaña del modo Zombies. Incluirá nuevos personajes jugables y armas



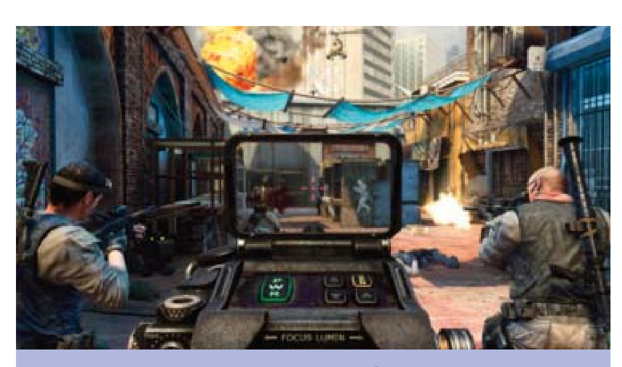
efecto sobre tu personaje y han sido ideadas para que no sean algo imprescindible, buscando que las partidas sean más equilibradas. Es más, uno de los diseñadores del título, David Vonderhaar, ha comentado que pueden empeorar las ventajas si ven que los jugadores logran romper el equilibrio del juego.

Los zombies, tan de moda últimamente, no podían faltar en Black Ops II. En esta ocasión este modo de juego vuelve de una forma un tanto sorprendente, y es que contará con su propia campaña. Tranzit, que es como se llama, estará formada por varios niveles y ofrecerá diferentes zombies especiales, nuevas armas futuristas y herramientas.

Por último, el modo Strikeforce y sus misiones especiales pueden acabar siendo el elemento más novedoso, ya que podremos completarlas en modo FPS o como si se tratase de un título de estrategia simplemente cambiando el tipo de vista.

La cámara en primera persona hará que juguemos de forma clásica, mientras que con la vista aérea no nos involucraremos directamente en la acción, sino que nos dedicaremos a dar órdenes a nuestro equipo formado por tropas y vehículos. Desde Treyarch aseguran que estas misiones podrán completarse utilizando únicamente la perspectiva estratégica, sin necesidad de hacer el trabajo sucio.

Aunque no están directamente relacionadas con la campaña, el estudio ha decidido que la forma en que se completen afectará al final de esta. Cada decisión y acción cambiarán pequeños detalles de la campaña, haciendo que Black Ops II tenga varios finales alternativos.



Las ventajas se han simplificado, ahora solo afectarán a tu personaje. También se busca un mayor equilibrio en las partidas



El modo Strikeforce permitirá jugar como si de un título de estrategia se tratase. La cámara aérea permitirá dar órdenes al grupo

Valoración:

Treyarch tiene en su mano convertirse en la desarrolladora principal de una de las sagas más importantes de los últimos años. Con Infinity Ward todavía recuperándose de la marcha de parte de su equipo, el estudio "segundón" de Activision intentará que Black Ops II sea el nuevo el nuevo Modern Warfare.

Nueva ambientación, dos líneas argumentales, más libertad y unos zombies que tendrán su propio modo campaña. Esas son las bazas de Black Ops II y que podremos probar a partir del próximo 13 de noviembre en PC, PS3 y Xbox 360 y en Wii U a partir del 30.

ISMAEL ORDÁS

Halo 4

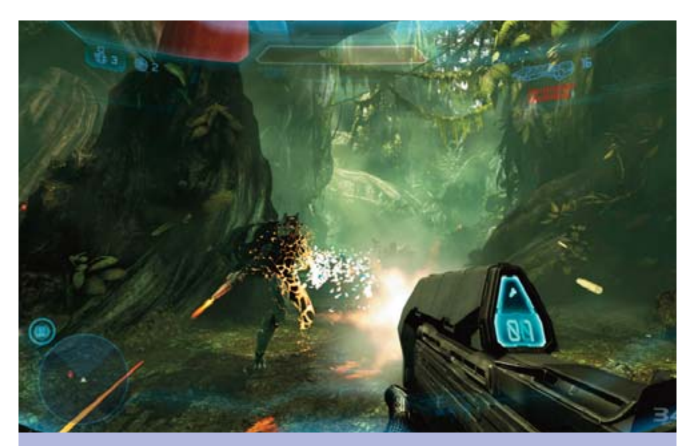
El Jefe Maestro vuelve a la carga

Desde su presentación en el pasado E3 de 2011, la nueva entrega de las aventuras del Jefe Maestro, se ha ido destapando poco a poco con nuevos detalles. El otoño ya está aquí, y con él, llegará Halo 4. ¡Ya queda menos señores!

Halo, una de las franquicias de mayor éxito de la empresa americana, Microsoft, está a punto de aparecer en escena con su cuarta entrega.

En esta ocasión 343 Industries, recoge el marcado legado que dejó Bungie, una apuesta bastante arriesgada, que hará que los chicos de 343 alcancen la gloria o les sirva para que la gran cantidad de seguidores que tiene esta saga abran un tribunal de inquisición hacia ellos.

Hay quien dice que "quien no arriesga, no gana" y en esta ocasión el atrevimiento es loable, ya que una cosa así no la hace cualquiera.



La esencia, que tan buen resultado ha dado a esta prestigiosa saga, estará presente en todos y cada uno de los niveles de esta entrega





Baneo de Microsoft a los piratas de Halo4

Hace unos días salió a la palestra una noticia que recorrió la red a la velocidad de la luz: Halo 4 ya estaba disponible para descargar por parte de “medios oscuros”.

Pues bien, consciente de ello, Microsoft ha decidido “coger al toro por los cuernos” y no le ha temblado el pulso a la hora de banear permanentemente las consolas que usen esas copias conseguidas de manera ilícita.

Una medida que esperemos acaben con esta fea práctica que hacen que los perjudicados sean los propios consumidores.

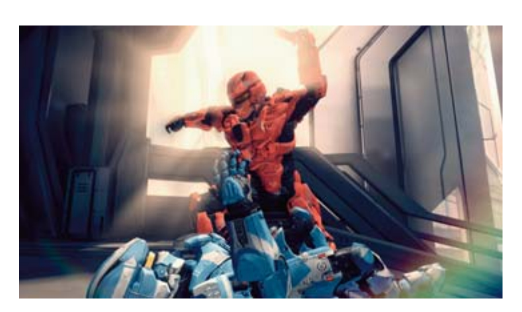
Así pues, con la marcha de Bungie muchos usuarios temían que esta cuarta entrega de la saga no mantuviera las principales características que la habían posicionado como un referente, pero por lo que hemos podido ver hasta la fecha de hoy las dudas de los usuarios quedan totalmente despejadas y desde 343 Industries preparan un arsenal de novedades en la saga que harán las delicias de los fans.

Continuaremos la historia que ya dejamos atrás en el tercer capítulo de la saga, pero en esta ocasión el peso de la misma en el desarrollo estará mucho más presente y las relaciones entre los personajes mostrarán una profundidad que hasta ahora sólo había sido tratada en las novelas basadas en el universo del título, buena prueba de ello será la relación entre Cortana y el Jefe Maestro. Ambos se encontrarán a la deriva en el universo tras los hechos acontecidos en la tercera entrega hasta llegar a Requiem, el planeta donde se desarrolla gran parte de la historia y que cuenta con un escudo protector para defenderse de los ataques Forerunners.

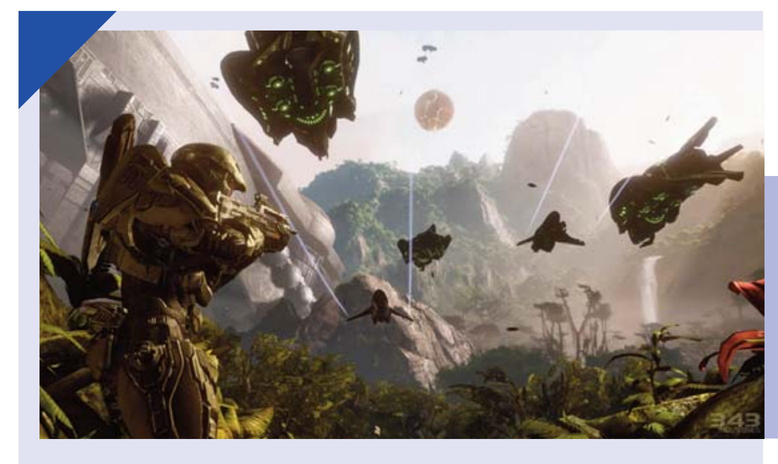
Al llegar a Requiem seremos testigos de una nueva raza enemiga en esta entrega, los Prometheans, que harán uso de un armamento de gran potencia partiendo de la tecnología de los Forerunners, que serán los grandes conductores de la historia de esta cuarta entrega.

Esta nueva especie no contará sólo con armamento nuevo en la saga, también lo hacen con un aspecto mucho más siniestro que los miembros del Pacto. Todo esto supone una innovación en la historia y la forma de jugar, aunque todo integrado en el estilo de Halo.

Por supuesto, todo esto que os contamos en las líneas arriba expuestas, viene acompañado de un nivel gráfico excelente, manteniendo el estatus al que nos tenía acostumbrados.







La acción a raudales y frenética formará parte de todo el juego. ¡El Jefe Maestro sigue estando en forma después de todo!

El diseño de los personajes, dentro de lo que hemos podido ver, cuentan con un nivel de acabado más que notable, así como el diseño de escenarios y la ambientación, mostrando un acabado con grandes tintes fríos, dignos de una estructura basada en elementos metálicos y rocosos que se ven contrastados por la naturaleza y la vida de los enemigos y distintos elementos orgánicos que nos encontraremos en nuestras andanzas. Una mezcla de contrastes que quedan marcados en la retina del jugador nada más observarlos.

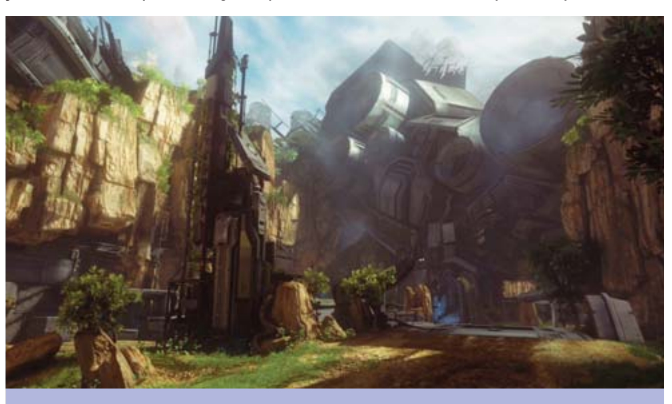
Otro punto que nos ha llamado la atención es la modificación de la apariencia del Jefe Maestro, algo que se hace muy evidente en su armadura, que se nos presenta más ligera y ágil haciendo del Spartan IV un guerrero más todoterreno.

En el apartado jugable, todo apunta que mantendrá la esencia contenida en las entregas anteriores aunque, como hemos dicho antes, se apostará por una mayor interactividad y relación con el entorno, fomentando en mayor medida el apartado de la exploración. La intención es hacer el mundo de Halo mucho más grande a la vez que se hace que el jugador pueda sentir y explorar ese mundo a placer. Para ello se ha decidido estructurar el juego más en episodios que en niveles, ya que no recorreremos en el juego pequeños mapas llenos de pasillos sino ocho grandes escenarios. Un mundo más abierto que fomentará nuestras ganas de convertirnos en todo un Marco Polo digital.

Algo que sí que se conserva en Halo 4 es la dualidad entre una acción en primera persona yendo con el personaje a pie, o bien usando vehículos al igual que en anteriores entregas. Sin duda este es uno de los mejores aspectos de esta saga, permitir al jugador decidir lo que hacer en cada momento. También se ha confirmado que no se pondrá a la moda de la integración con Kinect.

Como conclusión a este apartado, podemos apreciar que todo indica a que se apostará por una mecánica de jugabilidad clásica de Halo acompañada por nuevos personajes, armas, vehículos.

Otra cosa que no podría fal-



El tono frío oscuro que tiene el juego, suele contrastar con los elementos orgánicos dispuestos en la pantalla. Un contraste digno de observar

tar es el apartado Multijugador, seña de identidad de la saga, la misma que lo erigió como un referente del modo multijugador y contribuyó a que hoy la mayoría de los juegos de acción en primera persona se esfuercen en proporcionar a sus jugadores una experiencia emocionante al jugar contra otros.

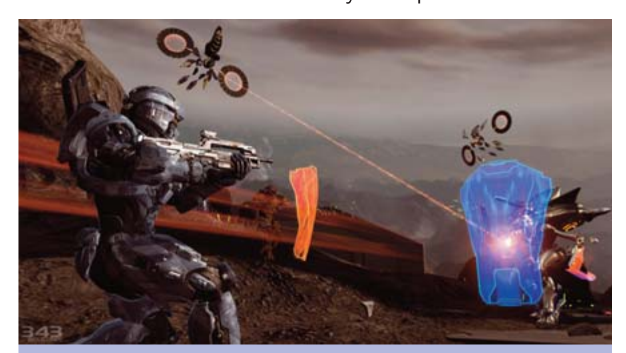
Un multijugador que volverá a contar con diversas mejoras para nuestro personaje, así como mejoras en la personalización del mismo, adaptándose ambas a nuestro estilo de juego. Para ello debemos completar diversos objetivos y acciones durante el multijugador, que desbloquearan rangos y nuevos puntos con los que comprar estas mejoras.

Además otra novedad viene de la mano de mayores opciones de personalización así como un sistema de mejoras que posibilitará al jugador a hacerse de un estilo de juego propio con un fuerte carácter cooperativo y multijugador.

A parte de los modos de juego clásicos, se han introducido nuevos modos de juego.

El primero y el más destacable es el Spartan Ops, toda una minicampaña cooperativa que se pueden jugar con hasta 3 amigos, con misiones cooperativas que se lanzarán de forma gratuita y que nos permitirán profundizar más en el universo de Halo sin utilizar mapas ya vistos en Halo 4. Estas misiones serán gratuitas durante toda la primera temporada de UNSC Infinity, el nuevo nombre bajo el que quedan agrupadas todas las opciones del multijugador. Cada semana se publicará un nuevo episodio, cada uno de ellos con cinco misiones; además con los Puntos Spartans (sustitutos de los créditos de las anteriores entregas) se podrán comprar nuevos elementos dentro de este modo.

El segundo modo es conocido como 'regicidio', donde un jugador asumirá el rol de rey de la partida y por cada segundo que pase siendo este rey acumulará puntos que podrán traspasarse a aquél jugador que lo elimine, convirtiéndose él en rey de la partida.



El multijugador es una de las piezas clave de esta franquicia y en esta entrega no podía ser menos, además se ha innovado en él



Valoración:

Todo apunta a que 343 Industries ha sabido plasmar la esencia y el legado dejado por Bungie de una manera satisfactoria. Pero a su vez ha querido implantar nuevas opciones y características que hacen que la saga tome algo de aire fresco.

Habrá que esperar al 6 de noviembre para ver que tal le sienta este cambio de manos al Jefe Maestro. Aunque de una cosa estamos totalmente seguros, Halo 4 será un título a tener muy en cuenta para todos los poseedores de una XBOX 360.

JORGE SERRANO





The Cave

De los creadores de Monkey Island llega...

Hace unos meses os adelantábamos que Sega había presentado en el E3 una extraña aventura para descarga digital. Es la nueva creación de Ron Gilbert y Tim Schafer, las mentes detrás de Monkey Island y Maniac Mansion

Sólo con ver la variedad de personajes con los que contamos en The Cave ya podemos augurar que estamos ante otra aventura ocurrente y divertida: una exploradora, una científica estirada, un montañés, un tipo futurista con una armadura que recuerda ligeramente a Metroid, un cruzado con espada, un monje y alguno que otro más. Una historia que transcurre enteramente bajo tierra (como su título indica), pero en la que podemos encontrar desde un dragón hasta un parque de atracciones, desde un laboratorio hasta una máquina expendedora de grog (un claro homenaje

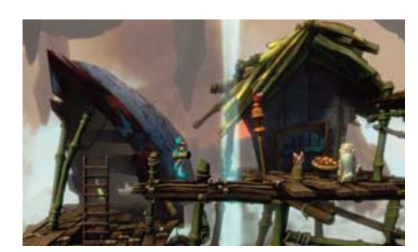


The Cave pone a nuestra disposición personajes tan dispares como un monje, un caballero con armadura, un montañés y un "algo" estilo Metroid

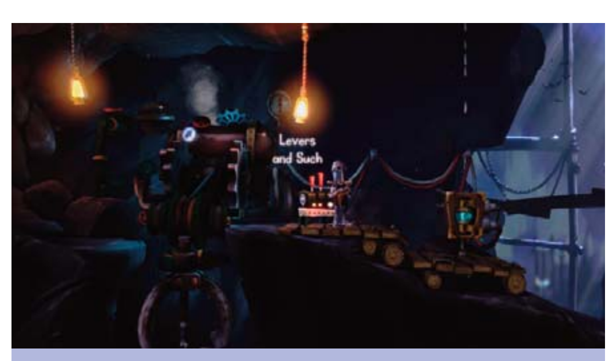
a aquella bebida que consumíamos los auténticos piratas en The Secret of Monkey Island).

La desarrolladora detrás del proyecto no es otra que Double Fine, fundada por el maestro Tim Schafer tras diez años en LucasArts, donde trabajó en aventuras gráficas clásicas como Grim Fandango o El Día del Tentáculo. Para esta nueva locura cuenta con la colaboración de su viejo compañero, el aclamado Ron Gilbert. Pero como las aventuras gráficas "point & click" de toda la vida no se llevan del todo bien con los mandos de consola, la vuelta de tuerca resulta tan refrescante como necesaria: The Cave nos permite controlar de forma directa los movimientos de estos dispares personajes, cada uno con sus características únicas, para desplazarlos a través de estas interminables grutas, resolver disparatados puzzles, saltar obstáculos y enfrentarnos a imponentes jefes. El look en "2.5D" tampoco desagrada en absoluto, con unos escenarios llenos de color, detalle y, no nos cabe duda, cientos de recovecos que explorar.

The Cave se presentó por primera vez en el pasado E3, sobre el que os ofrecimos un especial hace apenas unos meses. Más tarde, en el Penny Arcade Expo, Sega y Double Fine mostraron a los asistentes una demo de unos 20 minutos, en la que los jugadores tomaron contacto con los 7 personajes principales, así como con la propia cueva, viviente y parlante, que hace las veces de narradora de la aventura y avisa eventualmente al jugador de los retos que se le vienen encima. La respuesta de los asistentes fue muy positiva, alabando tanto el diseño de escenarios como la complejidad de los puzzles. La apuesta de Gilbert y Schafer es su gran baza de siempre: no tomarse a sí mismos demasiado en serio y, esta vez, ofrecer al jugador una gran aventura de plataformas y puzzles llena de momentos cómicos, variedad de situaciones y mucha, mucha de su emblemática frescura.







Los toques de humor y los puzzles, a menudo surrealistas, han sido siempre la marca de fábrica de las aventuras de Gilbert y Schafer

Valoración:

La prensa americana parece ver con buenos ojos la nueva aventura de estos dos genios locos. La mezcla de plataformas y puzzles con la posibilidad de cambiar radicalmente el desenlace de la historia en función del personaje elegido prometen horas de diversión, y el formato escogido para desarrollar la aventura parece el perfecto término medio entre lo moderno y lo clásico. Tendremos que esperar a principios de 2013 para catarlo, pero por aquí no faltan ganas.

carlos oliveros



NFS: Most Wanted

¿Se convertirá otra vez en el más buscado?

Los creadores de Burnout se han convertido en los dueños de una de las franquicias más populares y lo han conseguido con su buen hacer. Primero fue NFS: Hot Pursuit y ahora Most Wanted, uno de los mejores de la saga

Sin duda alguna el equipo de Criterion Games quiere dejar su sello, por lo que te encontrarás con elementos que te recuerdan a la saga que ellos mismos crearon. Exploración, velocidad, colisiones, multijugador... Todo ello es la base de Most Wanted. Empecemos por la exploración.

No habrá zonas restringidas o bloqueadas. La totalidad de Fairhaven -ciudad donde está ambientado el título- está abierta para ti desde el primer momento para que cojas el coche y recorras todas sus carreteras. Eso sí, habrá zonas ocultas y vehículos difíciles de localizar -pero todos desbloqueados-, por lo que serás recompensado con Speed Points para conseguir nuevo contenido cada vez que encuentres una zona o vehículo.

La velocidad es clave en todo esto y en Criterion Games saben cómo transmitir esa sensación. Lo hicieron con Burnout Paradise y lo mejoran en Most Wanted. Pero no todo es velocidad. El control de los vehículos sigue teniendo el toque que caracteriza tanto a la saga como a la desarrolladora, pero ofreciendo un punto medio entre arcade y simulación.

Puede que en otras entregas este no fuera una de los aspectos más trabajados, pero las colisiones estarán más cuidadas y ofrecerán detalles, como la cámara lenta cuando se produce un choque, que recordarán a la última gran entrega de la saga Burnout.

La variante multijugador es uno de los pilares más importantes. Desde hace un tiempo podemos leer que los títulos single-player se convertirán en una rareza; pero Most Wanted no será uno de ellos. Esta modalidad soportará un máximo de 12 jugadores que podrán quedar en cualquier lugar de la ciudad para retarse a una carrera, ver

quién gana más puntos haciendo derrapes o simplemente a realizar takedowns (¿te suena?). Nos falta saber si los vehículos de policía tendrán algún rol más.

Por supuesto, el sistema Autolog estará presente con una versión mejorada. Por si no lo conoces, se trata de una herramienta que ofrece estadísticas sobre otros jugadores y amigos, lo que invita a retarse con ellos.

En cuanto a los gráficos, Most Wanted correrá a 30 fotogramas por segundo. ¿La razón? Hacer que un juego de mundo abierto funcione a 60 fps es muy difícil, según Criterion Games. De todas formas, dentro de muy poco podremos ver cómo se comporta el juego final en ese sentido. En el próximo número, el análisis.

Utiliza los escondites y caminos secundarios que encuentres para escapar de la poli



Todos los vehículos estarán disponibles desde el principio. Si ves uno que te gusta, pulsa X o cuadrado y en unos segundos estarás subido en él

Valoración:

Que Criterion Games se haga cargo de una saga como esta tiene su parte buena y su parte mala para los jugadores. La parte buena es que casi podemos asegurar que Most Wanted tendrá una calidad bastante aceptable gracias a la experiencia de la desarrolladora. La parte mala es que Criterion dará su toque personal al título, algo que puede no gustar a los usuarios que jugaron al original y que ven en esta entrega un híbrido entre Burnout y Need for Speed.

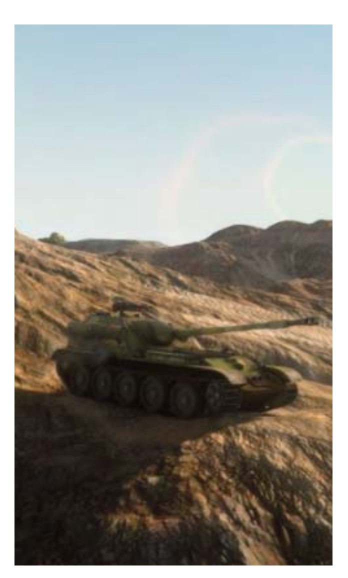
En el próximo número valoraremos como les ha salido esta arriesgada apuesta a EA y a Criterion Games, aunque lo que hemos visto no pinta nada mal.

ISMAEL ORDÁS

World of Tanks

Mastodontes en guerra

El popular Free to Play de Wargaming, sube de potencia alcanzando su versión 8.0. La cual trae una serie de mejoras que prometen partidas más divertidas y visualmente mucho más atractivas



Hace ya casi tres años que Wargaming apostó por lanzar World of Tanks. Una mezcla de MMO y simulador basado en batallas entre tanques. Una apuesta arriesgada ya que, nunca antes, había salido un título igual y, para más inri, en formato "Freemiun".

No hay dudas que este cóctel gustó a todo aquel que lo probó, puesto que en la actualidad cuenta con la flamante cantidad de más de 35.000.000 de usuarios, una cifra que sigue en aumento y que sus propios creadores quieren agradecer con el lanzamiento de la nueva actualización 8.0.

Esta actualización trae consigo una mejora esencial para la experiencia de juego: el motor de físicas, que permite que las interacciones entre tanques sean realistas. Esto supone un avance importante en la experiencia de juego ya que ahora podremos dañar, y ser dañados, a base de choques, aplastamientos y demás situaciones más realistas y que se pueden dar en momentos de batalla.

También se ha eliminado la restricción en los barrancos, ahora podremos descender por ellos o, incluso, utilizarlos de manera estratégica para caer encima de nuestros enemigos.









A partir de ahora los barrancos no serán un quebradero de cabeza, si no que podremos usarlos de manera estratégica

Pero esta actualización no solo mejora la física y la apariencia del juego, también trae un nuevo árbol tecnológico de tanques, la posibilidad de aplicarles camuflajes y nuevos logotipos. Así como mejoras de iluminación, sombreado y recreación, con mayor detalle, de las distintas inclemencias meteorológicas, causando situaciones adversas.

Todo ello manteniendo una alta y estable tasa de frames por segundo ya que, según el productor del juego, las físicas serán procesadas desde los propios servidores del juego. Haciendo que los jugadores no lleguen a notar en sus equipos una carga excesiva de trabajo.

Por último habrá varios cambios más imperceptibles pero igual de importantes que ofrecerán más información al final de la partida, permitirán enlazar partidas de forma más rápida o filtrar por modos de juego.

Valoración:

Después de haber creado un juego muy popular en el mercado "del este", los chicos de Wargaming poco a poco se van consolidando dentro de las exigencias más occidentales. De este modo siguen trenzando con paso firme una tela de araña caracterizada por el buen hacer de los mismos. Y más aún cuando le van dando una serie de mejoras y soporte como el que trae esta nueva actualización.

No hay duda de que el trabajo realizado va por buen camino, prueba de ello es su gran número de seguidores, algo que sigue aumentando día a día.

Este título es una buena prueba de que la fórmula Free to Play puede funcionar muy bien.

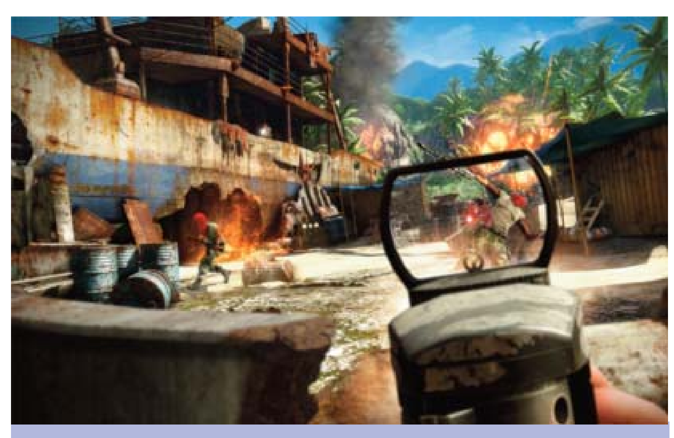
JORGE SERRANO

FarCry 3

Una locura de juego

Nuestra novia ha desaparecido y debemos rescatarla ¿No hemos vivido esto ya antes? Puede, pero en esta ocasión nos veremos en un archipiélago selvático en medio de una guerra de bandas cada cual más loca

FarCry 2 fue una decepción para muchos de los que lo esperábamos desde hacía tiempo. No es un mal juego en absoluto, pero no lograron conjuntar todas las buenas ideas que muestra en un videojuego redondo, y algunas decisiones de diseño cuando menos cuestionables lo condenaron a un ostracismo que probablemente no mereciera. Pero UbiSoft ha decidido dar una nueva oportunidad a la franquicia, y lo hace dando un giro de timón en el rumbo de la misma, buscando una originalidad y una personalidad que destaque este título entre la marabunta de shooters en pri-



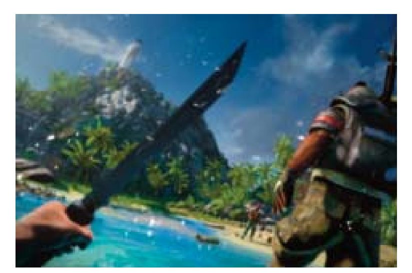
FarCry fue el primer gran éxito de Crytek allá por 2004, pero los derechos eran de UbiSoft, que publicó su secuela en 2008

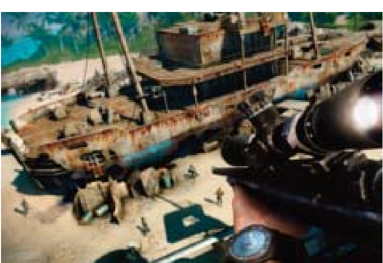
mera persona que pueblan las estanterías de nuestras tiendas de videojuegos favoritas. Lógico, tratar de competir con Call of Duty y Medal of Honor de tú a tú con las mismas fechas de lanzamiento sería un suicidio comercial.

¿Y que tiene FarCry 3 que lo haga especial y diferente? Fundamentalmente dos cosas que ya hicieron del primer FarCry un shooter distinto: libertad de acción y personalidad. Dejamos Africa y volvemos a un archipiélago selvático en el que nuestro protagonista, Jason Brody se ve envuelto en una guerra abierta entre grupos locales. Podemos recorrer las islas a nuestro antojo a pie o en algunos de los cientos de vehículos de todo tipo que encontraremos, realizando misiones de la campaña principal del juego o cumpliendo tareas secundarias para las distintas facciones en guerra, logrando así los favores de unos y la enemistad de otros, factor que se presenta como muy importante en el juego. Y no como en FarCry 2 en el que toda Africa era enemiga nuestra.

Esta componente de título de mundo abierto no será el único complemento al shooter clásico en FarCry 3. Encontraremos toques de rol como la evolución del personaje, habilidades de título de infiltración que serán muy útiles en un entorno como la selva y otras muchas referencias y mecánicas que buscan diferenciar FarCry 3 ,y así encontrar su hueco en el mercado, tanto en el modo para un jugador como en un "multi" con variados modos de juego, que aprovechen también el entorno y la mezcla de géneros de FarCry 3.

UbiSoft está cuidando muy especialmente este lanzamiento, y en los trailers que se han liberado hasta el momento se ha ido colando siempre algo relacionado con la locura de los habitantes de las islas, sustancias estupefacientes, la paranoia que provocan al personaje y su uso dentro del juego. Puede ser la guinda a un pastel que promete mucho







UbiSoft ha confirmado que FarCry 3 traerá editor de misiones, como ya hizo con gran éxito el primer juego de la saga

Valoración:

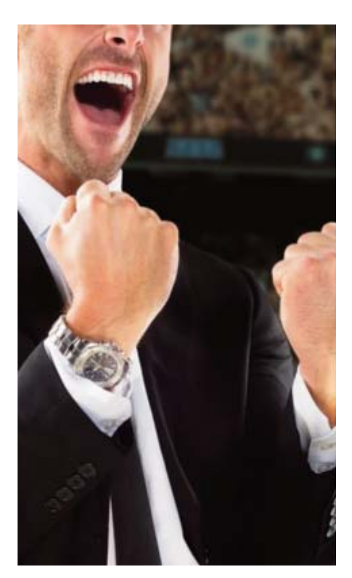
Si UbiSoft logra combinar todos los ingredientes de este gazpacho de juego que es FarCry 3 de un modo coherente y divertido, podemos estar ante una de las sorpresas del año. Gráficamente se ve espectacular y si la libertad de acción es real, está bien implementada dentro de una historia y un entorno creíbles, y se logra que sea un punto a favor y no en contra de la jugabilidad, la saga FarCry puede reverdecer laureles y recuperar todo lo que perdió con la irregular segunda parte. Merece al menos el beneficio de la duda.

José Barberán

Football Manager 2013

Como un entrenador de Primera pero sin sueldo

Falta muy poco para la salida del simulador de gestión deportiva por excelencia. Football Manager es uno de los títulos más valorados del género y con esta nueva versión tratará de mantenerse en lo más alto. ¿Lo conseguirá?



El simulador de gestión futbolística de Sports Interactive se ha consolidado como la mejor opción en su género, y prácticamente la única a excepción del FIFA Manager. Y lo cierto es que a pesar de esa ausencia de competencia, el juego ha experimentado una gran evolución año a año. En esta versión hemos encontrado muchas mejoras y añadidos interesantes que trataremos de resumir.

El más importante es un nuevo modo llamado Football Manager Classic. Es una versión simplificada con menos opciones que el abrumador modo de toda la vida. Con él conseguiremos avanzar más o menos el doble de rápido en la temporada con lo que es perfecto para los que no tienen tanto tiempo que dedicarle a este exigente simulador.

También habrá otro modo en el que tendremos que superar retos concretos como evitar el descenso, superar una crisis de lesiones, estar un cierto tiempo sin perder, etc. Además, existirá la posibilidad de jugar *online* contra otros managers.

Hay mejoras en la interfaz, siendo más visual, con menos texto y más importancia de las imágenes. Seguiremos teniendo el enorme abanico de opciones









El motor gráfico ha sido mejorado notablemente respecto a la anterior entrega. Aún así, no esperéis virguerías en este aspecto

que caracteriza a la franquicia pero ahora estarán mejor organizadas. Las conversaciones y ruedas de prensa tienen más posibilidades y son más realistas que las de la anterior versión.

El motor gráfico de los partidos también tiene cambios interesantes. No vamos a encontrarnos con los gráficos de un FIFA - ni se necesitan - pero en esta versión las animaciones son algo menos toscas y, en general, luce bastante mejor.

Tampoco se han olvidado de las redes sociales. El juego podrá estar conectado con Twitter, Facebook y Youtube para que podamos compartir nuestras hazañas con las amistades.

En definitiva, esta entrega conserva la adictiva fórmula que caracteriza a la saga pero con importantes cambios que justifican su existencia.

Saldrá a la venta en España el 2 de Noviembre tanto para PC (Windows) como para Mac.

Valoración:

Los fans de la saga pueden estar contentos. Los cambios de esta versión son notables y la evolución de la franquicia sigue su curso a buen ritmo. Es difícil encontrar un candidato mejor si nos centramos en la gestión. Para los que crecimos con PC Fútbol es lo más parecido que vamos a encontrar en estos momentos. En pocos días veremos si el título cumple con las expectativas.

OCTAVIO MORANTE





PS All-Stars Battle Royale

Todos contra todos

Señoras y señores. En el rincón derecho Dante de DMC y Fat Princess, en el rincón izquierdo Sir Daniel Fortesque y Sweet Tooth. ¡Que comience la lucha! ¿Estamos locos o lo está Sony?

Si no se produce ningún retraso de última hora, cuando leáis estas líneas ya estará en las tiendas Playstation All-Stars Battle Royale, pero ¿qué se esconde tras este nombre tan largo? pues un juego de lucha dos contra dos, en el que se mezclan los personajes más conocidos y carismáticos del universo Playstation y algunos invitados celebres.

El mayor atractivo de este tipo de juegos es ver enfrentamientos imposibles como Nathan Drake de Uncharted contra Ratchet o Sly Cooper contra Kratos de God of War. Cuando Sony anunció el desarrollo de este



Playstation All-Stars Battle Royale soporta Cross Buy, lo compras para PS3 y lo tienes también para Playstation Vita totalmente gratis

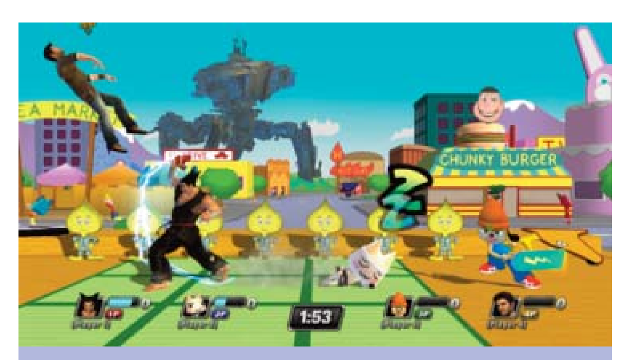
juego, no fueron pocos los que dijeron que Sony no tenía personajes suficientes para un juego de este tipo. Pues la lista final es bastante interesante y variada con los citados anteriormente y otros muchos como Cole MacGrath de inFamous, Sir Daniel Fortesque, Jak, Daxter, el Sackboy de LittleBigPlanet y otros muchos hasta un total de más de veinte "luchadores", incluyendo los invitados de otras franquicias como el Big Daddy de Bioshock, Dante de DMC (sí el emo), Raiden de Metal Gear o Heihachi Mishima de Tekken.

El objetivo declarado del estudio de desarrollo (SuperBot Entertainment) es que cada luchador tenga su propio estilo y este sea lo más fiel posible al personaje. Así, unos serán más ágiles y rápidos que otros mientras estos pueden ser mucho más contundentes en compensación. Unos dispondrán de la capacidad de volar y otros en cambio tendrán armas o ataques de otro tipo que les permitan golpear a distancia. Equilibrar un juego de este tipo no es sencillo y del acierto de los desarrolladores al respecto dependerá en buena medida el resultado del juego.

Los luchadores podrán hacer uso de diferentes objetos que irán recogiendo por el escenario, que les otorgarán diferentes habilidades o capacidades temporales. Según vayamos golpeando a los enemigos estos dejarán caer unos "orbes" que deberemos ir recogiendo para rellenar una barra que nos permitirá realizar determinados movimientos especiales.

Los escenarios también estarán inspirados en los juegos de los protagonistas, con la novedad que mezclan dos o más mundos en cada uno de ellos como Metropolis que está basada en Ratchet and Clank pero está siendo atacada por una Hydra de God of War, y así hasta 14 escenarios diferentes.

El detalle gráfico no es algo prioritario en un juego de este tipo, si lo es la integración de elementos tan diferentes y sí que parece que se esté logrando.



Los escenarios están basados en los mundos de los juegos de Playstation. Curiosa mezcolanza la de esta imagen





Valoración:

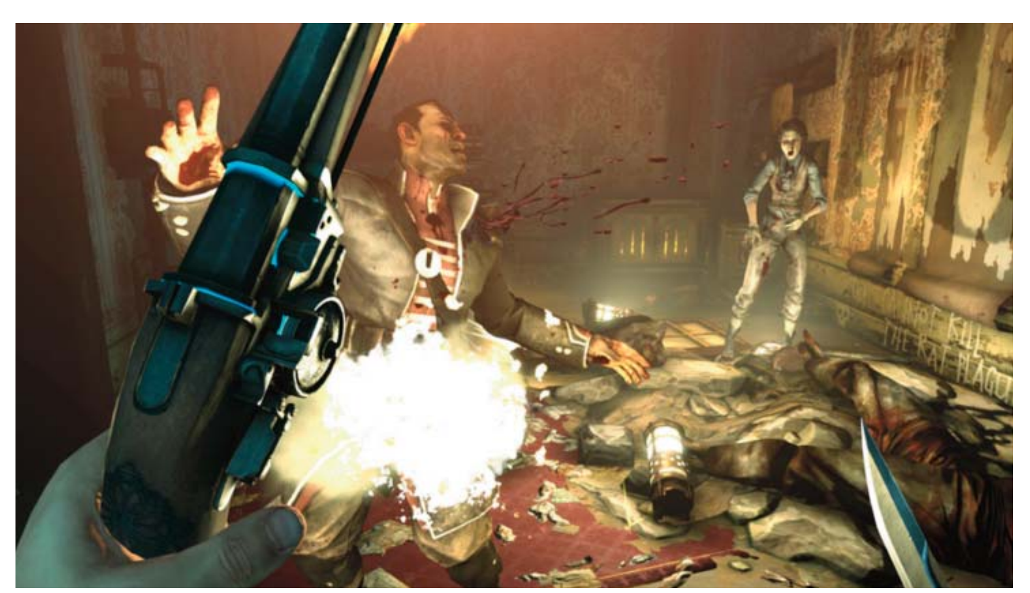
No voy a ocultar que hay muchas dudas respecto a este juego, si tendrá la suficiente calidad, si tendrá alguna personalidad, si el sistema de lucha funcionará correctamente con un plantel de personajes tan variado, ... Pronto la realidad responderá a todas estas cuestiones y muchas más, puede ser un juego más del montón o sorprendernos con una jugabilidad variada y equilibrada. En el próximo número de Games Tribune Magazine tendréis nuestro veredicto.

Por cierto, apuntadme el logro/trofeo de hacer un avance de Playstation All-Stars Battle Royale sin ninguna referencia al juego de Nintendo en el que todos estáis pensando.

José Barberán


Google
bq readers
Avrha
Mi bq y yo
canal bq tv
Calendario
Galería
Correo
Música
Cámara
E-Book
Navegador
Descargas





desarrolla: arkane · **distribuye:** bethesda · **género:** aventura · **texto/voces:** español · **pvp:** 60,95 € · **edad:** +18

Dishonored

Una deshonra capaz de convertirse en arte

Arkane se saca de la manga una aventura que puede pasar a la historia de los videojuegos. Brillante en su planteamiento y ejecución. A partir de hoy van a cambiar muchas cosas a la hora de percibir lo que ofrece un juego



Después de saber de él durante el último año y medio, Dishonored ya está entre nosotros. A priori lo tenía todo para convertirse en el sleeper de este 2012. Una nueva IP, un estudio sin mucha trayectoria y una mecánica de juego, que bien sin innovar, invitaba a alejarse de la tendencia de mercado de los últimos años que apostaban por el gatillo fácil. Pero ese título honorífico de ser una sorpresa se le ha quedado pequeño. Dishonored es una realidad. Un juego que puede mirar por encima del hombro a muchos que consagramos como triples A. Un magnífico candidato a ser el juego del año. La historia de venganza de Corvo es desde ya, un juego que vamos a recordar y evocar en los próximos años.

Si atendemos a las palabras de sus desarrolladores, estamos ante un título de sigilo en el que prácticamente todo vale. Y ese todo toma su máxima expresión

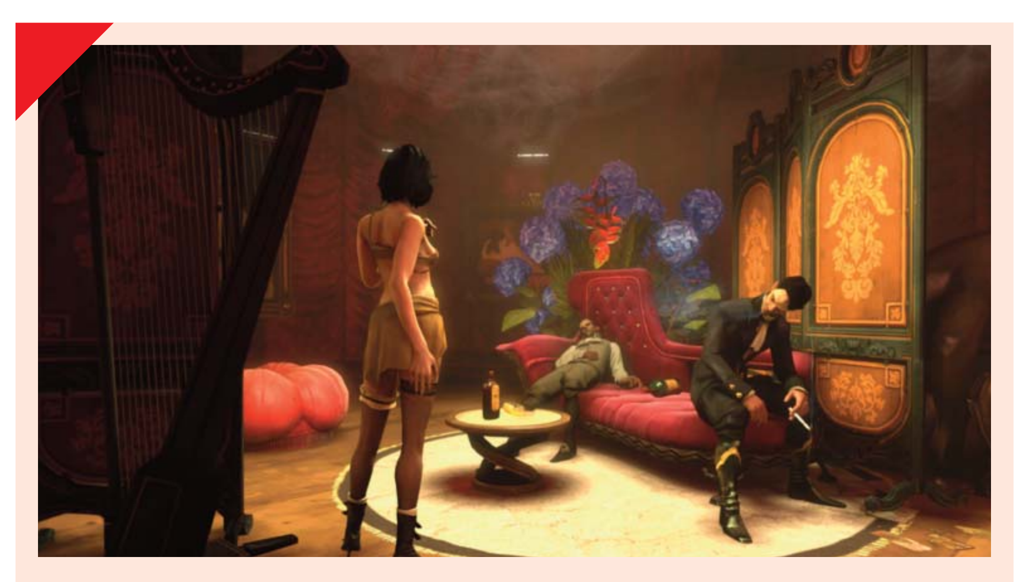
Corvo Attano, Lord Protector y asesino no confeso de La Emperatriz de Dunwall. Dishonored narra su historia a través del camino de la venganza



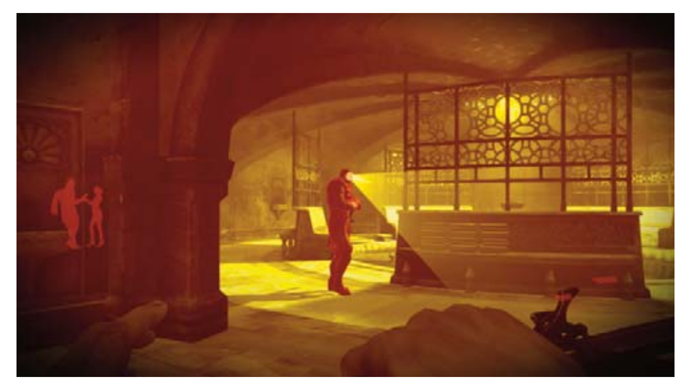

y forma para otorgar una libertad total y absoluta al jugador a la hora de avanzar a través de él. Es tan vasto y magnífico en todas sus variantes, que encorsetarlo en un solo género sería injusto. Es un FPS. Es un juego de supervivencia. Es un juego de sigilo. Es un RPG. Es una novela negra de corte victoriano con una trama de traiciones palaciegas, oscuras intenciones y corrupción, a la que no le falta en absoluto ese matiz macabro y desgarrado necesario para dotar de tragedia a una historia en la que el bien y el mal no acaba por estar del todo definido. En definitiva, es todo. Mezclado en las proporciones justas para que el jugador sea capaz de adaptar al juego a su forma de jugar. Y sobre todo, lo podemos sentir. La fuerza, el carisma, la rabia que es capaz de transmitir Corvo trasciende y empatiza hasta unos límites sobrecogedores.

Resulta complicado situar históricamente al juego. Podríamos decir que está ubicado en un S.XIX alternativo y no iríamos muy desencaminados. En esta sociedad decadente y marcial, la gente ve como su vida se consume víctima de la peste, el hambre y la opresión. Magia y tecnología se combinan para ofrecer un paisaje dictatorial donde el poder ver un nuevo amanecer es casi más un castigo que una bendición.

La historia toma su origen en la vuelta de Corvo, Lord Protector, tras un periplo de dos meses lejos de casa en busca de una ayuda que no encontró para poder librar a la ciudad de la enfermedad que la está matando. Una breve reunión con nuestra Emperatriz a la que juramos defender termina en una tragedia que no acabamos de comprender. Mientras exhala su



El apartado artístico de Dishonord evoca contínuamente a Bioshock. Sin embargo no logra exprimir en pleno 2012 un engine tan machacado como Unreal Engine 3









último suspiro entre nuestras manos manchadas de sangre y sin poder dar respuesta ni al asesinato ni a la desaparición de su hija Emily, única heredera, somos apresados y confinados a una celda mientras esperamos la hora de nuestra muerte.

Todos estos actos se precipitan uno tras otro casi sin dar respiro al jugador. No suele ser habitual encontrarse con títulos con tanta carga dramática desde el principio. Y justo cuando estamos a punto de perder toda esperanza comienza el tutorial. Una llave en un pan misericordioso que nuestro carcelero deja en nuestra fría celda toma forma simbólica como el punto de partida de esta aventura por buscar venganza. Aunque para nuestro alivio, este camino no lo vamos a recorrer solos. Un grupo rebelde ha tomado como centro de operaciones un viejo pub abandonado. Su objetivo es revelar la verdad y su herramienta para ejecutarlo somos nosotros.

Y esa sensación es la que tenemos en todo momento. Corvo es un personaje poderoso. Un ser casi sobrenatural capaz de usar una serie de poderes que le confieren una ventaja casi desmesurada. Sin embargo es en esos casi donde reside el truco del asunto. Somos humanos y mortales. Y como tales, es bastante aconsejable usar tanto el ingenio como el mejor poder en cada ocasión. Y muy importante, por el bien de nuestra salud, mantenernos alejados de las balas y los arcos explosivos. Nuestra salud no recibe muy bien sus impactos. Esto como consecuencia práctica desemboca en que aunque podemos lanzarnos a pecho descubierto a impartir justicia divina a golpe

de ballesta, escopeta y espada, lo más probable es que acabemos viendo la pantalla de muerte. Siempre, no la mayoría de las veces, sino siempre, va a ser mejor opción buscar en la oscuridad y el sigilo a nuestro mejor aliado. Podríamos decir que es como el juego mejor explota sus virtudes, pero faltaríamos a la verdad, ya que si nos las tenemos que ver con más de dos enemigos a la vez, lo vamos a lamentar. Y mucho.

Es esa potencia de fuego tan dañina la que te obliga a pensar en Dishonored como un juego de sigilo en el que la sucesión de puzles dinámicos es casi constante. Es necesario una agilidad mental y cierta habilidad con el mando a la hora de ejecutar lo que tenemos en mente, en el momento exacto y de la forma precisa. Algo que se aleja totalmente de la mayoría de juegos actuales, donde prácticamente nos limitamos a seguir un pasillo hasta el siguiente punto de control. Aquí avanzar cuesta. En algunos casos un mundo. ¿Por su dificultad? No. Porque trazar un



plan efectivo y una ruta viable necesita su tiempo de estudio, comprensión y ejecución.

Para llevar a cabo esta tarea, Dishonored plantea un desarrollo capitular. Cada uno de ellos se lleva a cabo en un punto determinado de la ciudad. Un escenario cerrado, que ni mucho menos pequeño, al que accederemos gracias a nuestro fiel amigo barquero. A pesar de transcurrir aparentemente en diversos puntos inconexos, nunca tenemos la sensación de estar en algo “de relleno” o desnaturalizado. Para ello ayuda en gran medida la cantidad de detalles, aparentemente insignificantes, que atiborran los niveles. Siempre hay un documento que leer, una conversación que mantener o una historia que escuchar. Logra transmitir algo que muy pocos juegos pueden presumir: una intrahistoria consistente. La ciudad parece algo real, persistente. Algo que estamos descubriendo nosotros ahora, pero que lleva siglos llevando su paso. Y a esto hay que añadir que Corvo puede moverse casi de forma libre por todos los niveles y a todas las alturas. Algo que por otra parte estamos obligados a hacer si queremos conseguir los utensilios necesarios para poder aumentar nuestro



poder.

De la misma manera ayuda y mucho la forma de contar los acontecimientos. Siempre vamos a ver todo a través de los ojos de Corvo. No hay escenas de video, y las partes narrativas las viviremos siempre en primera persona. Un truco tan fácil y tan efectivo para meter de lleno al jugador en la piel del protagonista sin alardes estrambóticos que hemos visto en otras apuestas y que muchas veces son despliegues técnicos absurdos que no aportan nada.

Como os adelantamos en nuestras primeras impresiones que os dimos en el anterior número cuando pusimos nuestras manos por primera vez sobre él, el escenario toma un papel casi protagonista hasta convertirse en una parte tan fundamental, que sin él, nada de lo que ocurre en Dishonored tendría sentido. Dunwall, la ciudad ballenera ficticia que toma claras referencias de Venecia, Londres o Edimburgo es casi tan importante como el propio personaje principal. ¿Y esto por qué? Porque el juego parte de una premisa muy simple: un objetivo a cumplir, y a partir de ahí, elige tu propio camino y la forma de acometerlo. Esto desemboca en que las formas de resolver las diferentes misiones son casi tan amplias y diferentes como cada jugador que se enfrente a ellas. No hay un solo camino válido. Ni tampoco las consecuencias de cómo lo hayamos afrontado.

La cantidad de variantes es asombrosa. Pero aun más resulta tanto la IA enemiga como la incidencia en la ciudad de nuestros actos. Ni los NPC ni los enemigos actúan de igual forma según sea nuestra forma de movernos por el mundo. Si nos dedicamos a llamar la atención y a dejar cadáveres a nuestro paso, al final del nivel podemos subir el nivel de desgracia de la ciudad aumentando la presencia de ratas carnívoras, comportamientos esquivos de los ciudadanos o una mayor profesionalidad entre los personajes encargados de velar por "la seguridad".

Con todo esto ¿es el mejor juego de la actual generación? Es uno de los mejores, sin duda, y podría situarse entre los cinco primeros. Pero presenta errores de carácter técnico bastante cuestionables a esta altura de generación. Si nos centramos dentro del apartado gráfico, y a pesar de la brillante dirección artística, está lejos de lucir como un juego de esta envergadura se merece. Tomando como base Unreal Engine 3, hemos visto títulos mucho más discretos pero con un mejor trato de texturas, animaciones y modelados.

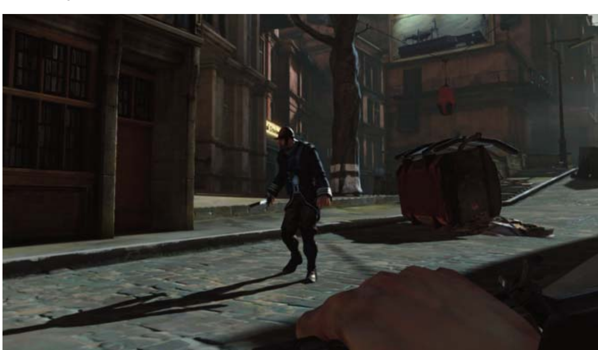
Cuesta entender por qué Corvo no tiene sombra, como el agua está tan desnaturalizada, o como hay tanto desequilibrio en el diseño entre unos escenarios y otros. Además, a pesar de moverse casi siempre entre callejas e interiores, presenta cierto popping y cliping. Algo que no disimula ni instalando el juego en el disco duro tal y como recomienda él mismo en el momento de empezar.



También nos quedamos con la espinita clavada en el doblaje. El año pasado asistimos a un trabajo excelso con TESV: Skyrim. Y en Dishonored soñábamos con algo similar. Sin embargo no ha podido ser. El círculo de actores es bastante más reducido, con un timbre demasiado característico que desemboca en que más a menudo de lo que nos gustaría reconocemos voces que no mucho tiempo antes habíamos oído en otros personajes.

El tercer punto gris lo encontramos en el propio elenco de poderes de Corvo. Aunque todos son útiles, no vamos a tardar mucho en encontrar nuestros favoritos. Y uno de ellos va a ser sin duda el que nos permite visualizar la actitud del enemigo y su campo visual. Pero usar este poder no consume maná y facilita tal vez en exceso el juego. El juego pide a gritos algún tipo de penalización al usarlo. O al menos una cierta limitación al utilizarlo. Cierto que esto lo puede paliar cada jugador si decide no usarlo. Pero estando ahí, es casi seguro que en cuanto tengamos el menor atisbo de dificultad, vamos a echar mano de él casi de forma instintiva.

Aun con estos tres lunares, Dishonored se presenta sobre unos cimientos tan firmes como para colarse en millones de estanterías de todo el mundo. Y si el mundo es justo, las ventas deben responder. La experiencia que ofrece bien lo merece. y aunque sus creadores no lo tengan claro aun, puede ser el inicio de una brillante franquicia. Después de él, seguro que no vemos con los mismos ojos títulos que ya hemos concluido y otros que están por venir.



Conclusiones:

Ha llegado prácticamente de la nada y puede ser el mejor juego que vamos a ver de aquí a final de año. Sin innovar, es capaz de coger lo mejor de auténticas obras de arte y juntarlas con maestría bajo su nombre, a la vez dotándolo de una fuerza y personalidad asombrosas. Es un juego que no puedes perderte.

Alternativas:

Deus Ex Human Revolution es tal vez lo más cercano.

Positivo:

- La IA es maravillosa
- El jugador marca su camino

Negativo:

- El apartado gráfico es bastante discreto. Al menos en consola

Gonzalo Mauleón

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	95
duración	90
total	91

Una segunda opinión:

El salto mostrado por Dishonored con respecto a juegos de su misma generación es espectacular. La IA responde de una forma tan natural que resulta sobrecogedora. A estas alturas era dificil que un juego nos llegara a sorprender de esta manera. Arkane lo ha hecho.

Jose Barberán





desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** a-rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,99 € · **edad:** +3

FIFA 13

La guerra se libra en el césped

Comienza una nueva temporada y el simulador de fútbol por excelencia salta de nuevo al césped con múltiples novedades para volver a ofrecernos toda la emoción y el espectáculo del deporte rey

Una año más, EA Sports sigue fiel a su cita con los aficionados al buen fútbol con su serie FIFA, una franquicia que se ha aupado al trono de los simuladores de este deporte por derecho propio.

Año tras año, la división de Electronic Arts continúa puliendo un motor de juego que nos lleva a experimentar las sensaciones más realistas posibles a la hora de disputar un partido de fútbol. O esa es la idea.

Lo cierto es que cada entrega de FIFA supone ventas millonarias año sí y año también, pero tras jugar a cada lanzamiento y disfrutarlo a conciencia siempre nos queda la misma duda: ¿Es que se puede llegar más lejos? La respuesta, para EA Sports, es un rotundo "Sí".

FIFA 13 puede ser en apariencia un producto demasiado parecido a FIFA 12, una percepción que nos asalta a cada entrega del juego, y que no es hasta que cogemos los controles y disputamos el primer partido que no nos damos cuenta de cuán errónea es. Los cambios en el juego son más a nivel interno que externo, si bien también hay ciertas mejoras estéticas de las que nos vamos dando cuenta progresivamente, como cuando reparamos en que los jugadores llevan a cabo unos movimientos más ágiles y verosímiles que en anteriores entregas. También al observar de cerca a los futbolistas podemos apreciar un mayor realismo en sus modelos. Pero, como en muchas cosas de esta vida, lo que cuenta no está tanto en el exte-

El continuismo de la serie entre entregas puede llevar a engaño. Una vez probemos FIFA 13 veremos que es muy diferente a su predecesor





rior como en el interior.

Las mayores novedades de FIFA 13 están en su mecánica de juego en sí misma. Y es que esa falsa sensación de la que hablaba antes es la misma que nos lleva a jugar un primer partido con la confianza de los progresos hechos en la anterior edición y contando en llevárnoslo de calle, o como se diría en este ámbito futbolístico, salir a ganar solo con la camiseta. Pronto nos toparemos con la cruda realidad de que necesitamos, una vez más, un periodo de reciclaje.

Para empezar, nuestros jugadores no harán esos controles perfectos que les permitirán llevarse pegado al pié el melonazo que les acaban de servir desde la banda. El nuevo sistema de colisiones afecta también a esta faceta del juego, de modo que en función de la posición del pie y de la trayectoria de la que venga el esférico, el control será más fácil o más difícil, y aquí es donde entra la habilidad de cada jugador. Los magos del balón no tendrán tantos problemas a la hora de recibir y comenzar su jugada, pero si bajo nuestro control tenemos a un tuercebotas que intenta llegar apresuradamente a un centro poco medido, será mejor prepararse para un contraataque.

La inteligencia artificial de los jugadores también ha sufrido algunos ajustes. EA Sports ha insuflado a su equipo mentalidad ganadora en este descanso entre FIFA 12 y FIFA 13, algo que se traduce en una mayor participación ofensiva. Nuestros compañeros de ataque sabrán leer mejor las jugadas para buscar de manera más efectiva el desmarque y el pase al hueco, y de esta manera tener más opciones de culminar la jugada o provocar segundas acciones.

Por supuesto, esta actitud puede repercutir a la hora de replegarse en defensa, de modo tendremos que atentos a los contrarios, que también comparten esta misma filosofía. Para frenarles vuele un viejo conocido, el nuevo control defensivo, que más nos vale dominar si queremos llenar nuestras vitrinas con títulos.

¡Inalámbricos, Ruiz!

Como es costumbre en FIFA, los comentarios en la edición española corren a cargo del equipo de Tiempo de Juego, el programa deportivo de la Cadena COPE, en concreto de su director Paco González y del comentarista Manolo Lama.

Este año, sin embargo, nos llevaremos una sorpresa cuando esporádicamente den paso a los micrófonos inalámbricos del estadio, donde nos saludará Antonio Ruiz, comentarista habitual en partidos del Atlético de Madrid y de la selección española, que nos aportará datos con su particular estilo. Eso sí no hace el helicóptero al dar las alineaciones.



El realismo es el estandarte que FIFA aspira a portar. Este año se aplica sobre todo a la IA del juego en ataque y al control de balón



Con todo esto, el estilo de juego de FIFA 13 se antoja más rápido, más eléctrico, con mucha menos facilidad para hacer encaje de bolillos, que no imposibilidad para ello, y por tanto más cercano al realismo que busca EA Sport para su simulador. Una jugabilidad que a la que podremos adecuarnos sin problemas a base de práctica, y para ello contamos con una nueva herramienta que nos enseñará los fundamentos de las principales acciones.

Los entrenamientos en FIFA 13 se representan a través de los llamados Juegos de Habilidad, una serie de pruebas divididas en los rangos de bronce, plata y oro, y en las que a los mandos de un jugador se nos plantearán diversos desafíos con los que mejoraremos nuestra precisión en pases, regates, lanzamientos de falta, vaselinas, centros o lanzamientos desde el punto de penalti. Para ello tendremos que llevar a cabo tareas como disparar a unas dianas colocadas sobre la portería o encestar el balón en una serie de bidones con un pase alto con la mayor precisión posible, en función de lo cuál se nos recompensará con puntos. Superada una determinada barrera de puntos para cada prueba pasaremos al rango superior, y por tanto a una variante más difícil.

Aquí tenemos lo nuevo, pero no por ello no hemos de despedirnos de lo viejo, y es que los múltiples modos de juego, una de las tarjetas de visita de la serie FIFA en los últimos años, sigue presente y, como no, con algunos cambios. Comenzando por el modo Carrera, en el que la modalidad de jugador manager ha desaparecido para ceder el protagonismo a los roles de jugador y entrenador. La explicación está en la mayor profundidad que se ha dado a este modo de juego. Ahora nuestro Virtual Pro podrá ser cedido a otros equipos es lo que pueda foguearse hasta estar listo para jugar en el primer equipo. La medida de su progreso vendrá

El sonido y su importancia en FIFA 13

Una de las costumbres que no pierde EA Sports es la de dotar de una nutrida selección de temas a la banda sonora de sus productos. El ambiente sonoro durante los partidos nos traslada de pleno a un estadio abarrotado que vibra con el lance del terreno de juego, pero cuando estamos en un menú se agradece escuchar algo más que un "Oeeeé Oeeeé".

Mientras que en anteriores entregas EA había optado por temas bastante comerciales, la banda sonora de FIFA 13 vuelve sus miras hacia artistas más desconocidos, aunque no por ello con menor calidad. Y si no nos gusta, siempre podemos tirar de MP3 y confeccionarla a nuestro gusto.



dada por varios objetivos que nuestro entrenador nos asignará cuada cuatro partidos, y en los que tendremos que dar un número de asistencias o mantener un porcentaje de goles sobre tiros a puerta entre otras.

Nuestra mejora acabará por hacer que seamos titulares indiscutibles, e incluso que lleguemos a la selección de nuestro país. Un elemento el de las selecciones que también cobra importancia en el rol de entrenador, puesto que recibiremos ofertas para compaginar nuestro trabajo con la dirección de una selección nacional en su camino a la gloria.

Un modo Carrera, por tanto, más completo con este componente internacional, que acompaña a los sospechosos habituales, es decir, a los Torneos, a las Temporadas y, como no, al Ultimate Team, modo que nos dará la bienvenida con un partido de estrellas entre alineaciones confeccionadas por diferentes astros.

También encontramos de regreso los modos de juego en línea, con el regreso de las Temporadas, los partidos de Clubes Pro y la FIFA Interactive World Cup, en los que tendremos que conseguir una serie de puntos contra rivales de todo el mundo con nuestro mismo rango de habilidad para ascender de división y saborear las mieles del éxito.

Siempre pensamos que poco se puede mejorar de una edición a otra, y EA Sports siempre nos demuestra que nos equivocamos. FIFA 13 es, una vez más, la evolución de un juego que no deja de mejorar. Ahora toca preguntarse: ¿Y qué puede cambiar en FIFA 14?



Conclusiones:

Un simulador es bueno si consigue transmitir la esencia de aquello que simula. FIFA 13 no solo lo hace, sino que sabe dónde mejorarse cada año.

Alternativas:

Claramente, Pro Evolution Soccer 2013 de Konami es el único en condiciones de poder plantar cara a FIFA 13.

Positivo:

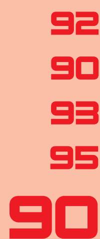
- Mayor realismo en los controles e IA
- Modo Carrera más profundo

Negativo:

- El periodo de adaptación puede hacerse tosco
- Fallos puntuales en la conexión a los servidores

Juan E. Fernández

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	93
duración	95
total	**90**



Una segunda opinión:

Suele decirse medio broma medio en serio que cada nuevo FIFA es solo una actualización de plantillas. Cabría añadir que aunque así fuera, seguiría siendo un gran juego de fútbol. Así y con todo este no es el caso, y FIFA sigue sabiendo mejorarse de un año a otro. Los aficionados lo disfrutarán mucho.

Xavi G. Martínez



desarrolla/distribuye: black mesa source team · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** gratis · **edad:** +16

Black Mesa

El clásico con esteroides

Ocho años han pasado desde que en 2004 dos grupos de modders decidieran unirse para mejorar lo ya visto con Half Life Source; una vaga actualización del Half Life original muy inferior a lo que nos ofrece este mod



Elaborar una nota sobre algo que es gratuito, creado por no profesionales, y realizado con una dedicación sólo comparable al amor y mimo que un fan le puede profesar a una franquicia, es complicado. Muy complicado. Tanto que a un incondicional de la saga como yo, y jugador de ésta desde que por primera vez pudo probar la demo original incluida en el cd de demostración de una **Maxi Gamer Phoenix** con chip de **3dfx**, no se le puede impedir cierta parcialidad al hacerlo. Por eso, y porque creo que no sería justo ni conmigo ni con los lectores, trataré a **Black Mesa** como el mod que es y no un producto oficial.

Para el lector ya curtido en la leyenda inmortal de **Freeman**, Black Mesa supondrá tan sólo una actualización técnica del **Half Life** original. Y en cierto modo eso es lo que parece durante sus primeros minutos de juego --rediseño de escenarios incluido-- pero al jugador veterano le encantará saber que esa sensación de hallarse ante una simple remodelación gráfica del

Black Mesa tiene tal apabullante cantidad de mejoras que parecerá un juego nuevo

clásico, se desvanecerá en los siguientes restantes. Y es que son tantas e innumerables las mejoras y extras con los que los desarrolladores han dotado a este **mod**, que a partir de ese instante tendrá la impresión de encontrarse ante un juego totalmente nuevo.

Nuestro periplo por las instalaciones de Black Mesa será igual de intenso que lo fue en su momento, pero esta vez adornado por una serie de guiños dedicados tanto a la saga como a otros juegos. Volveremos a encontrarnos con los mismos personajes ya conocidos por todos, esta vez con más diálogos y situaciones que servirán para darle más credibilidad y realismo al conjunto.

Gráficos, sonido, una mejorada inteligencia artificial e innumerables modificaciones en el diseño de los escenarios son a priori los puntos más fuertes con los que cuenta este mod. Y para bien, por supuesto. Es increíble pensar que la comunidad de aficionados pueda rescatar del baúl de los recuerdos al original rebosando tanta calidad y engrandeciendo todavía más al original. **Valve**. Where are you?

Uno de los cambios más significativos y que agradará a los más **hardcores**, es el relativo a la inteligencia artificial de enemigos y npcs. Ahora los guardias no volverán a quedarse atorados en el escenario y se apartarán --haciendo gala de su buena educación-- dejándonos espacio para movernos en caso de resultar un obstáculo para nosotros. Sin embargo el caso más llamativo y notable es el que toca de cerca a los **marines**. Si ya los originales eran enemigos implaca-

¿Qué necesitas?

Aunque puede resultar un engorro, jugar a Black Mesa bien vale un poco de su tiempo. A continuación te dejamos los requisitos necesarios para jugar perfectamente a este mod:

-El mod, obviamente.

-Un Pc que soporte con soltura el Half Life 2. Black Mesa utiliza el Source; altamente escalable en equipos antiguos. Un Dual Core es más que suficiente junto con una gráfica 9800gtx e incluso algo menos.

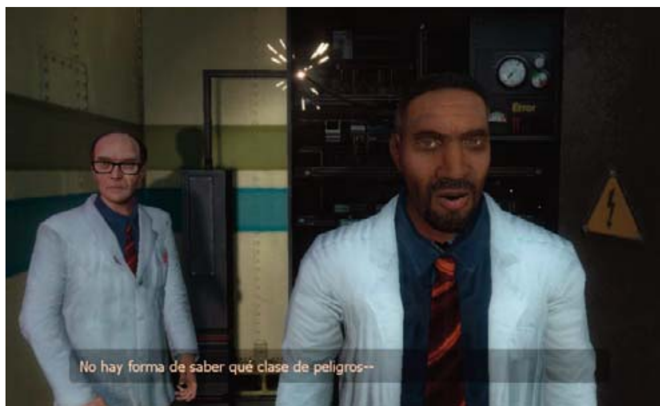
-Steam instalado si es que accedes a través de la plataforma de Valve para poder instalar el...

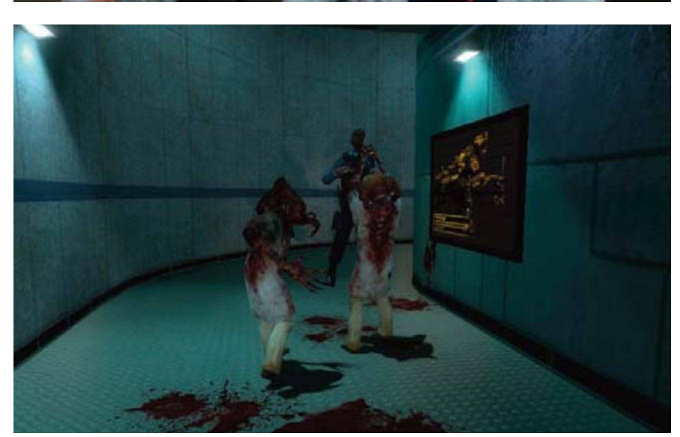
-Source SDK 2007. Necesario para poder ejecutar el motor del juego.

- Tiempo libre.



¡Y pensar que Mamá insistió en que desperdiciara mi dinero durmiendo en clases, ahora que me están pagando por dormir aquí!





bles, con éstos sudaremos la gota gorda. Tienen aun así, bugs y virtudes a partes iguales. Si bien son capaces de desactivar nuestras trampas, también se le han visto en ocasiones ser tan estúpidos como para ir en fila india hacia ellas.

Otro tipo de mejoras son las concernientes al motor 3D. El **Source** de Half Life 2 mejora en todos los aspectos al clásico, añadiendo texturas a mayor resolución, luces volumétricas, y una física **Havok**, con la que se consiguen aumentar exponecialmente todas las posibilidades jugables. Escalable, y que podrá ser aprovechado por la mayoría de los equipos más antiguos.

En el apartado sonoro ahora sí que podemos decir que se lo han tomado en serio. Tanto, que incluso la banda sonora se encuentra disponible por separado. Con ritmos adecuados a la acción --a veces rascan pero sólo en contadas ocasiones-- y con una calidad fuera de toda





duda, se han tomado algunos temas base para construir los nuevos, aunque en esencia --y esto es una opinión personal-- le dan una soberana paliza a la original.

Por desgracia el juego viene traducido íntegramente al inglés, aunque por suerte para muchos, los chicos del **Source Team** se han molestado en realizar los subtítulos al castellano, conocedores con total seguridad de la numerosa e importante comunidad de Half Life hispana existente en la red.

Para el indeciso, decirle que **Black Mesa** no ha perdido ni un ápice el encanto del primer juego. Es más, lo ha supervitaminado intentando aprovechar todas las características propias del Source, aunque no serán pocas las ocasiones en que se haga patente que se podría haber aprovechado un poco más.

Las armas también han sufrido ciertas mejoras tanto en su diseño como espectacularidad y recolocación. Por ejemplo, el revolver; igual de poderoso que entonces y provisto de un nuevo modo de apuntado que sin embargo a algunos les parecerá testimonial.

Un detalle que gustará a los jugadores que prefieran algo más de dificultad, es la posibilidad de acabar con los científicos infectados de varias maneras diferentes: a golpes, a tiros o incinerados, aumentando así las posibilidades tácticas con el consiguiente ahorro de munición.

Black Mesa ha llegado, incompleto (le faltan los últimos niveles extraterrestres), pero con la promesa de finiquitarlo y, quién sabe, quizás con la esperanza de hacer lo propio con el resto de las expansiones del juego original.

Conclusiones:

Ha pasado mucho tiempo para que los aficionados a Half Life por fin podamos disfrutar de un auténtico remake como Dios manda. Es de extrañar que a Valve, una compañía por lo general consagrada al usuario, se le haya adelantado la propia comunidad de usuarios realizando un mod sobresaliente.

Alternativas:

Cualquier shooter con cierto componente de aventura. Un ejemplo: Bioshock.

Positivo:

- Buena ambientación.
- IA muy lograda.

Negativo:

- Errores menores en la IA y carga lenta.
- No está completo.

Dani Meralho

gráficos	75
sonido	87
jugabilidad	92
duración	90
total	**88**

Una segunda opinión:

No hay nada más que decir sobre uno de los mods más esperados de la década. Ha cumplido con nota y todas las palabras serían pocas para agradecer que volvamos a disfrutar como enanos con la saga Half Life. Un tirón de orejas enorma para Valve.

Marco Antonio Rodriguez



desarrolla: marvelous · **distribuidor:** konami · **género:** estrategia/rpg· **texto/voces:** cast · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

New Little King's Story

A las órdenes del rey Kolobo

Las bajas ventas de Little King's Story no han impedido que Marvelous siga confiando en uno de sus mejores títulos y nos traen, en exclusiva para Vita, una reinterpretación del juego que salió hace unos años para Wii



Lo más normal del mundo es que estés sentado en tu trono y un día aparezcan una serie de monstruos que consiguen reducir todo lo que nos pertenecía a cenizas y provocar que unas columnas de luz aparezcan por el mundo. Por si fuera poco, cada columna tiene en su interior a una princesa atrapada. Y por si acaso no fuese suficiente, tenemos que volver a reconstruir nuestro reino desde cero con la ayuda de los aldeanos de una población cercana. Vamos, lo que viene siendo el día a día de cualquier monarca.

Marvelous trae en exclusiva para PS Vita la "nueva" entrega de su Little King's Story, un juego de Wii que cosechó muy buenas críticas pero adoleció de unas horribles ventas. Sin embargo, no fue suficiente para hundir el barco y aquí tenemos una reconstrucción o reimaginación, como queráis llamarlo, del

New Little King's Story ha sabido fusionar dos géneros como el RPG y la estrategia de forma magistral sazonados con una notable jugabilidad





original, presentándonos al mismo protagonista, el rey Kolobo, una historia con diferentes matices y la misma diversión.

El nuevo reino de Kolobo

Nuestra aventura empieza con el ataque de unos extraños monstruos nunca vistos al castillo de Kolobo, el cual se ve obligado a exiliarse junto a sus mejores hombres. Poco después llegan a unas de las poblaciones cercanas al castillo y es allí donde el rey decide crear desde el comienzo su nuevo castillo con la ayuda de los aldeanos del lugar. Además, su única meta no sólo será recuperar únicamente sus riquezas, también tendrá que jugarse el pellejo para rescatar a las princesas, ahora desaparecidas en unas extrañas columnas de luz que han aparecido alrededor del reino.

Armas, tesoros y nabos

Para que Kolobo recupere su posición en la monarquía, deberá ayudarse de los aldeanos de su población. Estos personajes tomarán los roles de arquitectos, granjeros o soldados, entre muchos otros, y harán funciones como excavar para encontrar grandes tesoros, construir puentes para acceder a nuevos lugares o luchar contra los variopintos enemigos que nos encontraremos por todo el reino.

Para que los aldeanos puedan cambiar de clase, primero tendremos que construir la casa adecuada para ello con el dinero que hayamos obtenido de nuestra captura del día, de esta forma, cuando tengamos un grupo de personajes formados por diferentes clases podremos aventurarnos por el bosque para aprovechar todo lo posible y conseguir el mayor número de tesoros.

Para ello, nosotros maneja-



No solo tendremos que construir nuestra ciudad y recuperar grandes tesoros, además, nuestro objetivo es rescatar a siete princesas mientras luchamos contra diferentes jefes que protegen las zonas más importantes del reino









remos únicamente al rey, mientras que los aldeanos que hayamos elegido, que a medida que avance el juego aumentará el número, irán detrás nuestra. Con el cuadrado los mandaremos a realizar una acción (excavar, atacar, construir...), con el círculo los traeremos de vuelta y con el triángulo cambiarán nuestras posiciones. Finalmente, presionando R aparecerá una línea delante nuestra para perfeccionar nuestras acciones, con L centramos la cámara y con X atacaremos con Kolobo, acción no muy recomendable ya que si él cae se acabará la partida. Además, en ciertos momentos de la historia podremos llevar con nosotros a cualquiera de las princesas que hayamos rescatado e incluso podremos formar un matrimonio con ella, al igual que los miembros de nuestro séquito, entre los que puede florecer el amor.

Con la pantalla táctil podremos hacer que los ciudadanos se unan a nuestro séquito (igual que con el botón círculo cerca de ellos) o enviarlos a hacer acciones.

El sistema de juego se divide en dos partes. En la primera y la que más frecuentaremos, será el modo normal donde viajaremos con nuestro séquito. La segunda, menos habitual pero no por ello menos importante, será la pantalla de descanso, en la que podremos construir nuevas instalaciones como casas o profesiones; podremos ver con detalle nuestras ganancias y ver nuestro correo, en la que tendremos sugerencias, consejos y encargos especiales de nuestros súbditos.

Sin embargo, el juego no resulta tan sencillo como parece y a pesar de que tiene una curva



de dificultad muy bien realizada se echa un falta un tutorial mayor a la hora de recomendar qué construir o cómo actuar con los ciudadanos. Aun así, la escasa ayuda que hay puede resultar suficiente para aquellos que ya jugaron a la entrega original.

El cambio de Kolobo

A pesar de ser, en base, el mismo juego, nuestro protagonista ha sufrido un cambio gráfico y ya no resulta tan entrañable como el original. Han intentado darle un aspecto más adolescente en vez de tan infantil, lo cual se echa en falta.

Por otra parte, el juego visualmente es muy atractivo. Colores vivos en un mundo abierto, unos enemigos muy imaginativos y escenarios realmente bellos, que sin embargo pecan de no poder mantener un framerate estable y de caer en ciertas ocasiones, especialmente en la ciudad.

En el apartado sonoro, el juego cumple con unas melodías sencillas pero que no resultan cargantes para el oído ni tampoco serán recordadas. Correctas sin más. En cambio los efectos de sonido son muy correctos y cada tipo de enemigo tiene uno propio, provocando que la faena de cazarlos sea menos repetitiva.

Se echa de menos voces en el juego y solo en determinados momentos (como en el opening) podremos escucharlas. No es que sea un detalle completamente necesario pero a estas alturas tendríamos que poder disfrutar de ellas.

Por otra parte y como mención especial, hay que hablar brevemente de la traducción realizada. Fallos gramaticales, de género, o textos dejados en inglés o en francés son algunas de las perlas que nos deparará nuestra aventura.



Conclusiones:

New Little King's Story se alza con facilidad a uno de los mejores títulos del catálogo de Vita gracias a su jugabilidad, gráficos y humor y consigue que se le perdonen fallos como su vergonzosa traducción y algunas ralentizaciones.

Alternativas:

Pocos juegos parecidos hay en el catálogo de Vita, pero si queréis un RPG al que le echaréis meses sin duda sería Disgaea 3.

Positivo:

- Muy divertida combinación de géneros
- Acertada curva de dificultad

Negativo:

- Traducción muy mejorable
- Alguna ralentización en la ciudad

Xavi Martínez

gráficos	74
sonido	82
jugabilidad	86
duración	80
total	**81**

Una segunda opinión:

A pesar de que New no está a la altura del original Little King's Story, sigue siendo un título muy divertido y con una mezcla de géneros original que no decae por ninguna parte. Si disfrutaste del original, este te encantará y te mantendrá enganchado de nuevo.

Carlos Calabuig





desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch · **género:** acción/tps · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +18

Resident Evil 6

El survival horror ni está, ni se le espera

Una megaproducción en toda regla, un presupuesto altísimo, más de 600 personas involucradas en su desarrollo, el Resident Evil más grande de la historia, ... ¿es todo esto suficiente para garantizar el mejor RE?

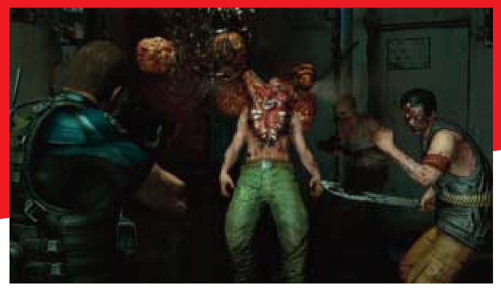
Hace tiempo que pienso que Capcom no sabe qué hacer con Resident Evil. El giro que Mikami introdujo en RE4 supuso un cambio de dirección tan brusco en la saga, que ha descolocado totalmente a las cabezas pensantes de la desarrolladora nipona. Resident Evil 5, Operation Racoon City, los RE Chronicles o los dos lanzamientos para Nintendo 3DS van cada uno en una dirección, confirmando mi sensación de que se dispara en todas las direcciones a ver si se acierta. Lo que sí parece tener claro Capcom, a pesar de los retazos que podemos encontrar en Revelations y las declaraciones públicas de sus "mandamases", es lo que no quiere que sea Resident Evil. Desde hace más de diez años (2002 con RE Zero) no es un survival horror, y cada lanzamiento se aleja más de las mecánicas de este género y abraza con más fuerza las de los títulos de acción y disparos en general.

El análisis de Resident Evil 6 se debe realizar partiendo de esa premisa, sería absurdo e injusto buscar en el título que nos ocupa algo que ya sabemos que no nos va a dar, más allá de una ambientación y algunos sustos puntuales.

La historia de Resident Evil 6 se sitúa en un futuro próximo, 2013, y se desarrolla en tres escenarios diferentes, Estados Unidos, China y los Balcanes, uno para cada una de las tres tramas principales del juego. Se nos vendió esto como una gran novedad, y es cierto que hasta ahora en ningún juego de la

Leon S. Kennedy, Chris Redfield, Ada Wong, Helena Harper, Jake Muller, Sherry Birkin y el estreno de Piers Nivans. ¿Falta alguien?





saga se había utilizado este recurso narrativo, pero el problema es que no se ha aprovechado y explotado como se debía haber hecho. Las tres tramas se muestran inconexas, sin relación lógica entre unas y otras, y solo aportan una duración mayor del juego y, si es que esto es posible, mayor confusión en la ya de por sí compleja e imposible historia completa de la franquicia.

Parecía que la trama de Leon S. Kennedy (junto a Helena Harper) iba a ser la más fiel a los inicios de la saga. Nada que ver con ellos, en todo caso tendría algo de Resident Evil 4 por compartir el protagonista principal y ambientación oscura, pero ha perdido casi todo lo que hizo de la aventura de Leon por tierras hispanas un juego recordado y valorado. Tiene sus momentos buenos y ciertos escenarios destacables, pero otros muchos son aburridos e incluso absurdos, llevándonos de un sitio a otro sin demasiado sentido por pasillos que buscan las sensaciones de los juegos clásicos sin conseguirlo. Sufre además del sistema de juego y cámaras del juego, pensado más para las otras campañas de RE6 que para esta, y molestan más que ayudan.

La campaña en China de Chris Redfield es un manual de "cómo hacer mal un Call of Duty en tercera persona". Tiene todo lo que muchos llevamos años criticando a los juego de Activision, pero sin lograr todo lo bueno que estos tienen. Acción frenética y totalmente "scripteada" en escenarios pasilleros con decenas de enemigos sin la más mínima inteligencia artificial, vale que sean zombis, pero si han evolucionado lo suficiente como para disparar podían también pensar un poco ¿no?. Se ha apostado por una espectacularidad muy cinematográfica con ángulos de cámara muy vistosos pero no tan jugables y situaciones demasiado forzadas en algunas ocasiones. A pesar de todo ello, desde mi punto de vista es la campaña más divertida del juego , pero no llega al nivel de lo que pueden ofrecer otros títulos del género que trata de adoptar.

Dramatic Horror

Capcom se inventó el término "Dramatic Horror" para definir la nueva entrega de Resident Evil. Ya dejaba claro entonces que se desmarcaba de todo lo que supone "Survival", que se preocupen de supervivir los zombis con la cantidad de armas y munición que tenemos a nuestra disposición. Pero hemos perdido también todo rastro de horror. Lo que más miedo da de Resident Evil 6 es el futuro de la franquicia. Este capítulo no es digno de ser presentado como uno de la serie principal numerada. Va a costar mucho recuperar el crédito.



Ni siquiera los míticos jefes finales de la saga dan la talla. Son enormes, pero carentes de personalidad y carisma



La tercera campaña es la más novedosa del juego, encarnamos a Jake Muller (hijo de Albert Wesker) y Sherry Birkin en una sucesión de escenarios en los que se que mezclan acción y disparos en partes iguales. Tiene algunas ideas buenas y momentos más que aceptables, pero no llegan nunca a ser tan redondos como las fases de este tipo que encontrábamos en Resident Evil 4 o 5. Los cambios de registro se producen a destiempo, cuando más estamos disfrutando del juego, cortando totalmente el rollo y se fuerzan tanto algunas situaciones que llegan a resultar absurdas.

Resident Evil 6 ofrece una cuarta campaña protagonizada por Ada Wong, uno de los personajes más solicitados por los jugadores vuelve para nada, es un extra que lo único que aporta es una mayor duración al juego. Nada a la trama, nada a la saga y nada a la jugabilidad de un título que flojea en demasiados aspectos.

Se han introducido novedades importantes en la jugabilidad de la saga. Al fin podemos andar (que no correr) y disparar al tiempo, y es posible cambiar la cámara de un hombro al otro de nuestro personaje para poder tener una mejor visión de lo que ocurre a nuestro alrededor, algo que no ocurre porque nuestro personaje oculta un tercio de la pantalla, sobre todo en la campaña de Leon con entornos más angostos.

La demo de Resident Evil 6 en el disco de Dragon´s Dogma fue muy criticada por los usuarios que la jugaron por un aspecto técnico muy desigual. Notable e incluso sobresaliente en algunos detalles pero deficiente en otros. La demo oficial que llegó a las tiendas digitales no mejoró esta sensación y en el juego que ha llegado a las tiendas se han confirmado todos nuestros temores. Resident Evil 6 es un juego roto a nivel técnico. En el apartado sonoro luce sobremanera un doblaje (al fin) de mucha categoría y una banda sonora y conjunto de efectos que acompañan y crean la ambientación necesaria en un juego de este tipo. Pero el apartado gráfico es un despropósito total para una producción de tan alto presupuesto. Tiene detalles muy buenos, algunos modelados francamente interesantes y algunos efectos de partículas que llegan incluso a sorprender. Pero otras muchas cosas no están ni mucho menos a la altura, modelados de una generación anterior, texturas de hace dos y sobre todo un extraño desenfoque de los personajes que hace que no se integren en absoluto en los escenarios. Escenarios que a primera vista resultan vistosos y detallados, pero que si te fijas un poco y te acercas a los objetos parecen más un decorado de una producción de bajo presupuesto que un entorno real y creíble. Es absurdo emplear tantos medios y recursos para un modelo cuando al lado tiene

otro que parece sacado del primer Alone in the Dark (permitidme esta gran exageración). Simplemente no pegan y canta mucho la diferencia de uno dando como resultado un conjunto mucho peor que otro con un nivel medio mucho más bajo pero con un nivel de detalle equilibrado. No soy un gran aficionado a Resident Evil 5 y su giro hacia un cooperativo forzado, pero en el aspecto gráfico golea a su sucesor, e incluso RE4, con el salto generacional de por medio, muestra un apartado visual más compacto y rematado que el título que nos ocupa.

Cuando un videojuego tan esperado por los jugones defrauda y recibe todos los palos (merecidos) que Resident Evil 6 está recibiendo surge siempre la misma cuestión: ¿seríamos tan duros si en lugar de llamarse Resident Evil se llamase cualquier otro nombre y fuese el primer título de una franquicia nueva de un prometedor y joven estudio de desarrollo? La respuesta es clara, NO. Pero estamos hablando de una de las sagas más carismáticas y queridas por los jugadores, de una de las desarrolladoras de las que más esperamos, de una megaproducción en la que se han invertido millones y millones de dolares. La exigencia era y es muy elevada, y lo que ha llegado a las tiendas no responde ni mínimamente a las expectativas y lo que Capcom nos había prometido. De ahí la dureza en la valoración de un juego, que por otro lado es cierto que ofrece un buen número de horas de acción frenética, cuatro tramas y algunos detalles destacables que se pierden en la mediocridad de su propuesta. Y un Resident Evil podrá ser un survival horror o un título en el que prime la acción, pero lo que nunca debe ser es un juego mediocre. Resident Evil 6 no funciona como survival horror por qué no lo es, pero tampoco como juego de acción por una serie de decisiones en cuanto a jugabilidad más que cuestionables y unos diseños de niveles y escenarios erráticos en los que parece que siempre prima la cantidad frente a la calidad. No funciona como RE4 para un jugador ni como RE5 en cooperativo, se ha tratado de contentar a tanta gente que el juego ha quedado en tierra de nadie en todos sus aspectos. Va a costar recuperarse de esto.



Conclusiones:

Capcom prometió un juego que gustase tanto a los fans de los clásicos como a los que se apuntaron a la saga a partir de RE4. Han logrado lo que parecía imposible, defraudar tanto a unos como a otros. Muy flojo para llamarse Resident Evil.

Alternativas:

***Dad una oportunidad a** Resident Evil 4, para mi uno de los mejores juegos de la historia.*

Positivo:

- *Muy largo*
- *Apartado sonoro sobresaliente*

Negativo:

- *Ni survival ...*
- *... ni un buen juego de acción*
- *Desigual en apartado gráfico*

José Barberán

gráficos	63
sonido	93
jugabilidad	60
duración	95
total	62

Una segunda opinión:

Un título cuyas campañas por separado no terminan de integrar una experiencia de juego más coherente. Arrastra carencias propias de la franquicia y del género. Decepcionante en ocasiones, pese a tratarse de un juego tan elaborado.

Carlos Oliveros



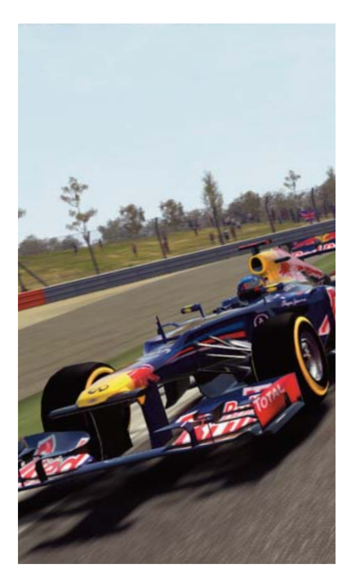


desarrolla: codemasters · **distribuye:** codemasters · **género:** carreras · **voces:** castellano· **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

F1 2012

La emoción de la Formula 1 en tus manos

Llega a las tiendas la tercera entrega de la franquicia de Formula 1 de la mano de Codemasters, prometiendo cada año trasladar a nuestro salón la emoción de las carreras



Como cada año, la compañía reina de los juegos de conducción nos trae una nueva entrega de su simulador de Formula 1. Hace ya unos tres años del anuncio de la adquisición de la licencia oficial por parte de Codemasters. En aquel entonces, nadie dudó que tratarían la licencia como se merecía por sus grandes referentes a las espaldas, entre los que se encuentran los excelentes juegos de conducción Dirt y Grid. Un año después se confirmó la suposición: volvíamos a tener juegos de Formula 1 a la altura. El pasado mes de septiembre llegó a las tiendas la tercera entrega, la cual sometemos a análisis.

Nos encontramos ante un título muy continuista. Una correcta revisión que nos trae la emoción del actual mundial a casa. Eso incluye, por supuesto, una revisión de pilotos, escuderías, circuitos y normativa. Más allá de la actualización de rigor, las principales novedades las encontraremos en la evolución

La climatología cambiante nos obligará a tomar decisiones rápidas y en muchos casos decisivas

de sus modos principales.

Nada más arrancar el juego, nos veremos envueltos en el modo Prueba para nuevos pilotos, una interesante sucesión de pruebas que nos enseñarán conceptos básicos y algo de normativa, tanto con pruebas como con vídeos. Inicialmente tendremos que elegir la escudería con la que queremos aspirar a piloto de F1, estando disponibles Red Bull, McLaren y Ferrari. Una vez elegida la escudería conoceremos a nuestro mecánico, quien nos guiará a través de este tutorial breve pero en el que es casi obligado pararse a completar. Especialmente porque nos encontramos ante un juego altamente exigente en cuanto a control y dificultad. No os desesperéis si se os atraviesan algunas pruebas, sobre todo las últimas. Pronto estaréis en el campeonato. En este tutorial nos enseñará básicamente a controlar la frenada, trazar curvas, conducir con lluvia y a hacer uso del Kers y DRS. Finalmente tendremos que batir una marca para finalizarlo.

Una vez a aprendidas las nociones básicas podremos pasar al modo trayectoria. Como si acabáramos de entrar a la escena como piloto novel, solo podremos optar por escuderías más bien modestas: Marussia, HRT, Caterham. Otras como Fors India, Williams y Toro Rosso estarán disponibles dependiendo de nuestros resultados en la Prueba para nuevos pilotos. Ante nosotros tendremos cinco temporadas durante las cuales tendremos que intentar acabar siendo campeones del mundial. Desde el inicio, se nos plantearán hitos para demostrar nuestra correcta evolución y se nos animará a

Apartado técnico

De nuevo, los años pasan factura a las ya veteranas Playstation 3 y Xbox 360. A diferencia de la maestría que luce la versión para compatibles, la principal pega de F1 2012 en su versión para consola la encontraremos en el apartado gráfico. Las sombras son, en ocasiones, deficientes. También nos encontraremos que las texturas de los monoplazas algo borrosas. Pero el peor fallo salta a la vista a nivel de daños, donde la falta de alerón delantero puede revelar un monoplaza vacío por dentro: feo, feo, feo. En el otro extremo nos encontraremos unos circuitos bonitos pero sin filigranas, y una climatología bastante creíble.







mejorar poco a poco. De nuevo, no os desesperéis si no conseguís alcanzarlos. F1 2012 es un juego exigente y requiere horas y horas de práctica que acaba dando unos frutos muy satisfactorios.

Es conveniente que disputemos cada una de las jornadas de cada gran premio. Necesitaremos rodarnos bien en los entrenamientos libres para conocer el circuito. Mejor no escatimar en vueltas, tenemos una hora para cansarnos. Una buena posición en la parrilla también es esencial para conseguir un buen resultado en carrera. Nos encontramos ante un juego bastante realista, así que olvidaos de ir adelantando coches de tres en tres en la carrera. El uso del Kers y RDS es esencial para conseguir un buen tiempo. Cuanto más avancemos en el modo trayectoria y mejor coche dispongamos, más fácil nos será pasar las eliminatorias. Para acabar el fin de semana,





nos enfrentaremos a una carrera cuya duración mínima ronda la media hora. Vale la pena pararse a mirar la climatología y trazar una estrategia de carrera. Deberemos entrar al menos una vez a boxes, pues la normativa establece que tendremos que usar un juego de ruedas blandas y otro de ruedas duras si la carrera es en seco.

Codemasters consigue transmitir la emoción gracias a haber cuidado hasta el último detalle. F1 2012 va mucho más allá de disputar carreras. La climatología cambiante nos obligará a tomar decisiones rápidas que pueden decidir una buena posición. Tendremos que decidir la mejor elección de neumáticos dependiendo del estado del trazado, y creedme que no es nada fácil cuando está cayendo un chaparrón en una parte del circuito y en otra ha dejado de llover, o directamente sólo hay partes mojadas en una parte del circuito. ¿Vale la pena parar y cambiar? Podemos pifiarla de soberana manera o conseguir una bonita pole gracias a una buena estrategia, aunque siempre es mejor ser cautos contando que cada gran premio puede ocuparnos perfectamente la tarde.

El juego nos brinda una gran cantidad de horas de diversión. Además del larguísimo modo trayectoria, también podremos jugar mundiales express de 10 carreras. El original modo Campeones nos propondrá curiosos retos que han tenido que superar los campeones del mundo. Por último, en el modo multijugador competiremos contra hasta 16 jugadores más 8 pilotos controlados por la computadora.

Conclusiones:

Nos encontramos ante un juego que gustará y mucho a los seguidores de la Formula 1. F1 2012 es un juego largo y apasionante, además de todo un reto.

Alternativas:

F1 2012 es el único juego con licencia oficial. Forza 4 o Gran Turismo 5 son buenas alternativas si buscamos buenas carreras. Si buscamos una propuesta diferente, no puedo dejar de recomendar la saga Dirt.

Positivo:

- *Un juego largo y completo*
- *Climatología cambiante*

Negativo:

- *Demasiado exigente para algunos*
- *Gráficamente podría dar más*

JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	85
duración	90
total	**80**

Una segunda opinión:

Codemasters sabe cuidar sus franquicias, y lo ha demostrado una vez más con este Formula 1 2012. No dudes en hacerte con él si te llama mínimamente la atención, pues para nada decepciona. Eso sí, se trata de un juego que requiere dedicarle horas para sacarle todo el jugo.

Ismael Ordás Carro





desarrolla: milestone · **distribuidor:** namco · **género:** conducción · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 59,95€ · **edad:** +3

WRC: FIA World Rally Championship 3

Licencias y poco más

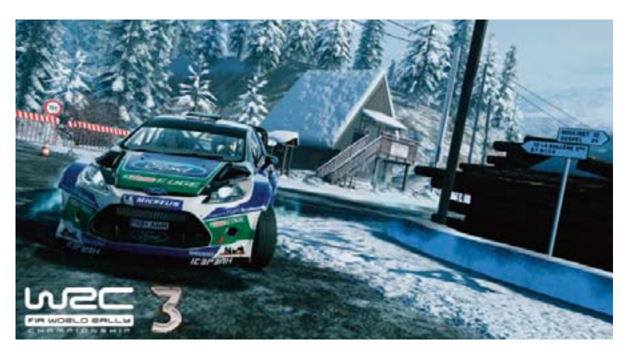
WRC3 ofrece una experiencia de juego que no vamos a encontrar en otros títulos como Forza o Gran Turismo. Con la licencia del Campeonato del Mundo de Rallyes, llega un juego que no es ni un simulador, ni arcade

Que el mundo de los rallyes está de capa caída es algo que no escapa a nadie. Lejos queda el circo mediático de hace unos años donde las grandes marcas luchaban por hacerse con un cetro casi tan valorado como el de salir campeón de Fórmula 1. Aquella historia ya terminó. Y prácticamente los juegos basados en este subgénero de conducción han ido poco a poco menguando tanto en volumen como en calidad. De aquellos brillantes títulos de la generación de 32 bits hemos acabado en el único lanzamiento que veremos en este 2012.

WRC2 recibió palos justificados por su escasa calidad. Un claro exponente de en qué situación nos encontramos actualmente. Tantas y tan duras fueron las críticas que Milestone se ha visto entre la espada y la pared para calmar los ánimos. Y aunque no logra del todo redimirse de los errores del pasado, al menos sí que ha puesto su intención en no lanzar cualquier cosa y de cualquier manera. Ahora es el turno de los aficionados decidir si es suficiente o no.

Esta tercera entrega vuelve a apostar por un estilo de juego que no se define ni en la simulación ni en el arcade. Se ve a la legua que intenta atraer a ese tipo de público que reniega de la dificultad de los simuladores puros. Una apuesta congraciada con todo tipo de jugador, pero que es difícil que acabe por

¿Es largo? Sí. Pero si nos preguntan si es capaz de enganchar, tenemos nuestras dudas. Ha intentado agradar a todo el mundo. Y eso es complicado



agradar a un gran porcentaje de ellos. El justificante más claro de esta afirmación lo encontramos en la posibilidad de rebobinar la partida para evitar una colisión que ya hemos cometido.

Entre sus modos de juego el que más destaca es el Rumbo a la gloria. En él debemos forjar nuestra carrera como piloto desde las categorías más bajas hasta intentar optar a ser campeón del mundo de WRC a través de campeonatos completos y en el que iremos promocionando según nuestras habilidades. Al menos el contar con todo el calendario (cada rally está compuesto por 6 etapas más un speed-race paralela) asegura ya solo por la duración de cada temporada un buen puñado de horas. Duración a su vez complementada con un multijugador que permite competir hasta con otros 15 jugadores online.

Sin embargo todas estas buenas intenciones se ven lastradas por un apartado técnico muy mejorable. Los modelados son bastante justos y los entornos denotan poco trabajo más allá del primer plano. Los coches pecan de tener poco peso, un extraño comportamiento de físicas y el cómo afecta este hecho al juego. Nos limitaremos a deslizar nuestro coche a través de la pista de una forma un tanto extraña. Al menos los destrozos por colisiones sí que se comportan de una forma aceptable.

Como nota final, decir que el tan criticado copiloto de la anterior entrega ha dado paso a uno que al menos no nos hace cometer errores. Más aséptico, pero ya no será el blanco de nuestras iras.



Conclusiones:

Si te gusta el mundo de los rallyes, o te haces con él o te quedas sin nada. La falta de competencia es posible que haya acabado afectando a su calidad. Si no hay rival a batir, es complicado encontrar la motivación suficiente para mejorar más allá de las críticas a WRC2.

Alternativas:

DiRT sigue siendo el mejor referente de esta generación. Pero ya tiene sus años, y la serie también ha ido claramente a menos.

Positivo:

- Han intando paliar errores
- Multijugador para 16 personas

Negativo:

- Errores técnicos
- No se define como juego

GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	65
duración	85
total	**63**

Una segunda opinión:

Con WRC uno tiene sensaciones encontradas. Cuando alguien tiene la licencia oficial de WRC espera que al menos sean capaces de reflejar el mundo de los rallyes tal cual es. Pero no. Uno se encuentra con un juego que dista mucho de la exigencia que uno le presupone. Fuera de esto, Rumbo a la Gloria es lo mejor que ofrece. Pero puede hacerse cansino a la larga dado lo lento que transcurre.

Ismael Ordás

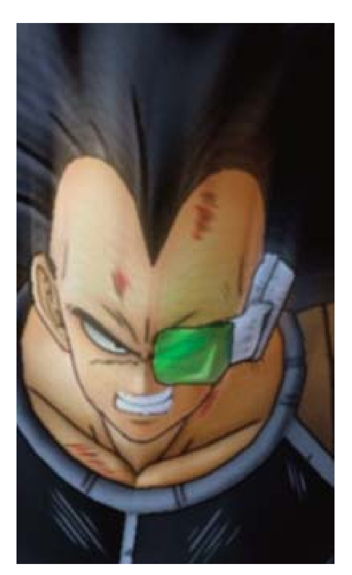


desarrolla: spike · **distribuidor:** namco · **género:** lucha · **texto/voces:** cast /jap · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Dragon Ball Z for Kinect

A limpia patada y puñetazo

Spike, responsable de los magníficos Budokai Tenkaichi, asume el difícil reto de enfrentarse a Kinect. El periférico es capaz de condicionar tanto los desarrollos que cualquier parecido con la serie nombrada es pura coincidencia



Y es que el resultado final de Dragon Ball Z for Kinect es de ser un título que fuera del público infantil no va a encontrar razón de ser. Muy vistoso, pero sin ninguna profundidad y con ciertos problemas de detección de movimiento que nos va a frustrar en más de una ocasión.

Para la ocasión, la lista de luchadores ha quedado reducida a apenas 50 personajes. Superior a muchos juegos de lucha, pero lejos de lo que hemos visto en otras entregas de la serie. Pero el problema no es tanto en el volumen, si no en la forma en la que han sido recreados. Más allá de los dos súper ataques de cada uno de ellos (normalmente los dos más característicos), prácticamente todos resultan un calco entre unos y otros. Esto desemboca en que la experiencia de juego queda totalmente limitada a dar puñetazos, patadas (con nuestras extremidades), recargas de

Spike pone 50 luchadores a nuestra disposición. En la práctica, salvo los dos ataques especiales de cada uno, no hay diferencias entre ellos

poder y esquivos, que ejecutaremos con estrafalarios movimientos de cadera.

Pero como hemos indicado antes, el juego no resulta acertadamente ejecutado. En un juego de lucha de este corte lo lógico es pensar que cuanto más rápido peguemos, más daño haremos. Pero eso no ocurre en esta ocasión. Al ya casi de serie lag que tienen todos los títulos para Kinect, Dragon Ball Z for Kinect exige un ritmo demasiado pausado y exagerado para ejecutar los movimientos de forma correcta. Y aun así no siempre ocurre.

Lo que nos ha llamado poderosamente la atención es que no haya ni rastro de poder jugar a pantalla partida. Realmente no encontramos una razón lógica a esta decisión porque sí que hay un buen puñado de juegos para Kinect con esta posibilidad. Además que el juego se presta a ello. No incluirlo es quitarle una gran dosis de diversión y gracia al asunto.

Si la jugabilidad resulta cuestionable, al menos el apartado gráfico sí que responde de forma solvente a las expectativas. Los personajes tienen un muy buen modelado tridimensional y todos ellos están perfectamente recreados tal cual los vemos en el anime de origen.

En cuanto al sonido, el juego mantiene el doblaje original en japonés y su variante inglesa. El castellano únicamente en subtítulos.





Conclusiones:

Sin la profundidad que siempre ha caracterizado a la serie y con el cuestionable funcionamiento de Kinect. Al final ha quedado en un producto prácticamente para niños. Y sin embargo nos encontramos con un +12 bastante exagerado en su carátula.

Alternativas:

En Kinect no hay alternativas a juegos de lucha más allá del boxeo de los juegos deportivos como Kinect Sports.

Positivo:

- Bien recreado gráficametne
- Doblaje original japonés

Negativo:

- Todos los personajes calcados
- Problemas de detección

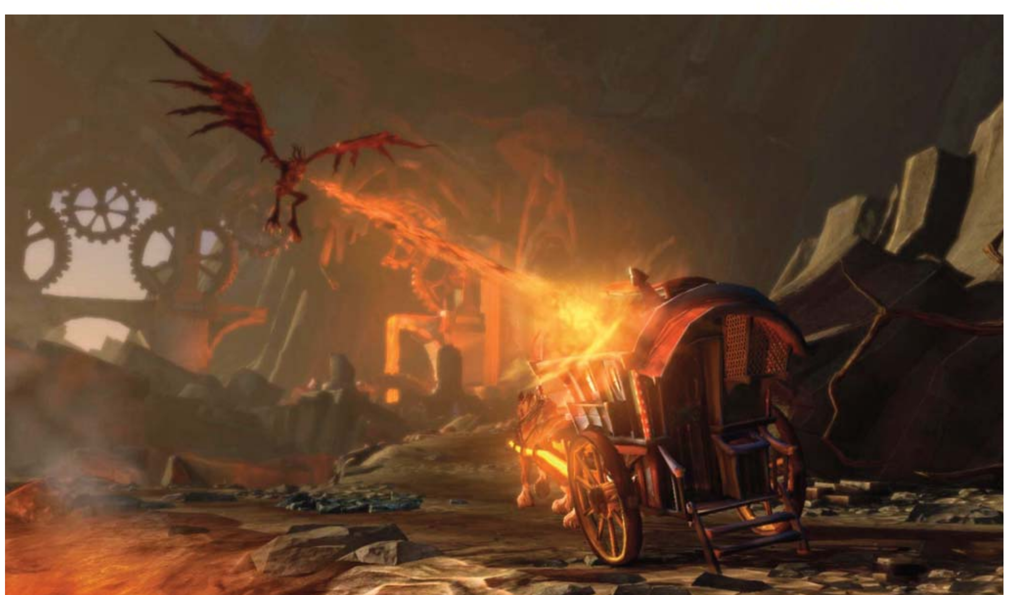
Gonzalo Mauleón

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	35
duración	60
total	52

Una segunda opinión:

Sacar algo consistente estando Kinect por el medio se ha convertido prácticamente en una quimera. Llevamos ya más de dos años y los buenos títulos brillan por su ausencia. Al final todo es un juego para todo el mundo que muy rara vez funcionan. Y si lo hacen, se presentan como juegos insulsos y planos. No cuajan. Y éste no es ninguna excepción.

Rodrigo Oliveros



desarrolla: lionhead · **distribuidor:** microsfot · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +12

Fable: The Journey

Un buen "Fable" sin ser "Fable"

Parece ser que los juegos de Kinect tienen una etiqueta puesta que provoca que los usuarios no lo consideren juegos de primera categoría. Este juego viene a intentar refutar dicha afirmación. Aunque ya veremos...

La corrupción se ha extendido finalmente por todo Albión. El linaje de los héroes ha desaparecido largo tiempo atrás y corresponde a la oráculo ciega Theresa encontrar y forjar una nueva clase de héroe. Uno al que los Dioses de la magia y las "tres piedras" puedan llamar "heredero".

Es en este contexto histórico en el que "Fable: the Journey" se sitúa, colocándose varios años después del "Fable III" y dejando atrás la total y completa exploración del mundo (rasgo característico de estos juegos) por un desarrollo totalmente lineal. Aquí no hay submisiones ni podremos dejar la historia a medias para continuar con tramas independientes al otro extremo del mundo. Si avanzamos, no podemos volver atrás. No es que sea algo malo... pero era la principal gracia de los "Fable" anteriores.

Un "shooter" sobre raíles mezclado con un sencillo pero completo árbol de habilidades y conjuros. No es un RPG, ni un "Fable" típico. Por eso sorprende

En lo que a gráficos se refiere debo decir que ni este ni sus predecesores tienen un apartado visual sobresaliente. Ni de lejos. Aunque tampoco lo pretenden. El estilo es muy "caricaturista" con narices y barrigas gigantes, pintas esperpénticas y pelos salidos de un dibujo de Cartoon Network. Sin embargo el nivel de detalle es muy alo y la estética muy trabajada.

El sonido es, al menos en español, el punto fuerte de este juego. Si bien todos los Fable



han tenido doblajes muy buenos, el de este es excelente. Con voces tan reconocibles como las que dan vida al famoso psiquiatra Frasier Crane, Batman o Russel Crowe. Desde luego, un plante de élite que hace que el juego rebose expresividad y carisma por todas partes.

Un pillo que debe convertirse en un maestro de artes arcanas... con un estupendo doblaje

La jugabilidad, por otro lado, es el aspecto más controvertido del juego. Si bien parece que la implementación del Kinect avanza a paso lento pero firme, uno esperaría que con una exclusividad tal como un Fable se habrían molestado en corregir la calibración. No obstante, si el usuario es alto (un servidor) no habrá apenas fallos de puntería ni movimientos erráticos del personaje. No así con un jugador más bajito.

Además el repertorio de hechizos y movimientos de manos es tan amplio y variado que en ocasiones en lugar de lanzar un hechizo de fuego acabaremos lanzando sin querer uno de hielo. Cuesta acostumbrarse, pero el resultado merece la pena. En cuanto a los motivos para la rejugabilidad son más bien escasos salvo para mejorar nuestra propia marca o probar en niveles más díciles, ya que la nula customización del protagonista, y que la exploración está limitada a pequeñas escenas a pie para descansar hacen que tenga un recorrido demasiado lineal y una libertad nula.



Conclusiones:

Desde luego estamos ante un juego que empieza a aprovechar el potencial de Kinect. Con fallos de calibración evidentes pero con un resultado muy disfrutable. No es “El juego” para Kinect, pero démosles tiempo.

Alternativas:

Cualquier “House of the Dead” para PS3 para un buen shooter sobre railes. Cualquier Fable para las “XBOXes” para un buen rol occidental.

Positivo:

- *Estupendo trabajo de doblaje.*
- *Gran repertorio de movimientos.*

Negativo:

- *Muy lineal.*
- *Algunos fallos de calibración.*

RODRIGO OLIVEROS

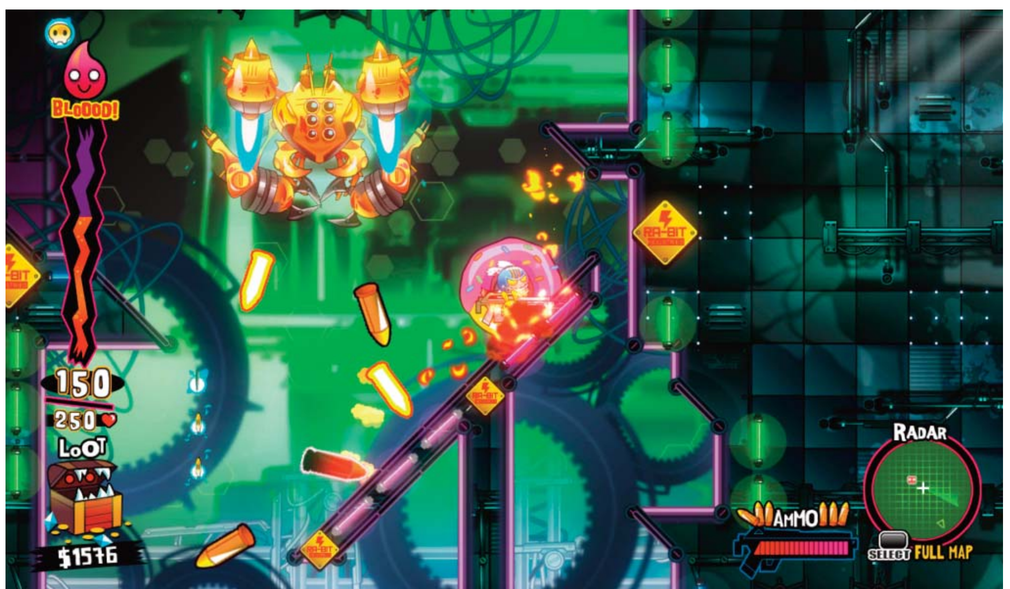
gráficos	75
sonido	90
jugabilidad	65
duración	70
total	75

Una segunda opinión:

Un buen juego para Kinect. Divertido, original y buena continuación de la historia de los Fable originales. Una lástima que no terminen de afinar con el periférico.

Carlos Oliveros





desarrolla: arkedo · **distribuidor:** sega · **género:** plataformas · **texto/voces:** cast · **pvp:** 12,99 € / 1200msp · **edad:** +12

Hell Yeah!

La furia del conejo muerto

Como os adelantábamos el mes pasado, y anteriormente en los avances del E3, Sega y Arkedo presentan un curioso homenaje a los plataformas "con carácter" de los 90, esos que se esforzaban por molar más que Mario

Eso de distribuir fotos íntimas del prójimo está tristemente de moda. Ash, el conejo esqueleto heredero del trono del infierno, lo ha sufrido en sus huesos. El atípico príncipe se dispone a masacrar a cientos de monstruos que habitan en su reino, o lo que es lo mismo, a todos los que puedan haber visto sus fotos en la bañera. Esta absurda premisa argumental es nuestra excusa para montarnos en una rueda-motosierra con la que nos desplazamos, trepamos, arrollamos a los enemigos o atravesamos ciertos tipos de paredes. Para los enemigos básicos nos basta con pasarles por encima con la motosierra, pero para otros más potentes necesitaremos hacer buen uso de las armas a nuestra disposición, que podemos adquirir a medida que avanzamos.

Hell Yeah! hace gala de una mezcla de humor negro y actitud adolescente, tan típica esta última de los plataformas de los 90, como Earthworm Jim o el propio Sonic, que intentaban demostrar que tenían "más carácter" que el fontanero de Nintendo. Esa actitud descarada, desafiante, se pone de manifiesto en los sucesivos comentarios de Ash, entre los que apreciaremos guiños a otros juegos como por ejemplo el propio Sonic: cuando nos den el radar, Ash dirá que "no está buscando siete esmeraldas ni nada". Y es sólo una de muchas referencias.

La jugabilidad, pese a algunos saltos que se hacen más difíciles de la cuenta o curiosos

Original, descarado, divertido, ridículamente gore, con un protagonista atípico y una premisa argumental absurda, y con escenarios llenos de recovecos



puzzles y quick time events que nos cogen por sorpresa, resulta sorprendentemente sólida, aún con el aparente caos que reina en la pantalla. Es lo suficientemente intuitivo como para hacernos rápidamente con él, como siempre debería ser en este tipo de juegos. Los controles básicos incluyen un botón para disparar, otro para saltar (con un utilísimo doble salto a lo Shinobi o Dust) y otro para alejar el zoom, que nos viene muy bien para divisar recovecos en los escenarios o enemigos que están por llegar.

Los escenarios están llenos de detalles y de color. Se trata de diez mundos completamente diferentes entre ellos para garantizar que no nos aburramos. Los enemigos también gozan de un cuidado y original diseño. De hecho, a priori lo que más puede llamarlos la atención es la forma de ejecutarlos: desde apretarlos hasta que exploten como si de un grano de pus se tratara, hasta acertar en una suerte de 50x15 con la muerte como premio, todos ellos a cuál más sangriento. El único problema es que pasado un rato empiezan a repetirse.

Hell Yeah! no es una revolución en el género, pero sus autores seguramente son conscientes y lo compensan con grandes dosis de estilo. No constituye una experiencia de juego sobresaliente pero tampoco tiene fallos que lo alejen de ser un gran juego. Una acertada mezcla de homenajes e influencias.



Apenas unos días después de su salida, Hell Yeah! ya cuenta con su primer DLC, cargado de nuevos desafíos y skins para Ash y su rueda-motosierra

Conclusiones:

Fresco y divertido. Salvo por eventuales problemillas en el manejo, podemos decir que lo que Hell Yeah! hace, lo hace bien. Al final, evaluarlo o recomendarlo es mera cuestión de si te gusta o no su mecánica de juego.

Alternativas:

El clásico Earthworm Jim y su reedición HD. Rayman Origins por el lado plataformero, cualquier Metal Slug por el lado run 'n gun.

Positivo:

- La cantidad de enemigos y posibles ejecuciones
- Su animación, colorido, detalles y diseño de niveles
- El intencionado y marcadísimo aire noventero

Negativo:

- Algo repetitivo
- El control no termina de ser todo lo preciso que podría

carlos oliveros

gráficos	75
sonido	65
jugabilidad	75
duración	80
total	**75**

Una segunda opinión:

No es tan super-hiper gracioso como nos lo vendían y el control no va completamente fino, pero es un juego vistoso y entretenido con exquisito sabor retro y lleno de guiños.

Rodrigo Oliveros



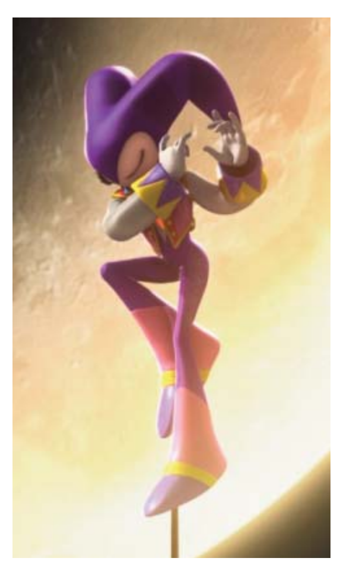


desarrolla/distribuye: Sega · **género:** inclasificable · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 7,99 € / 800 msp · **edad:** E

NiGHTS into dreams...

Vuelve lo más emblemático de Saturn

Económicamente, Sega puede haber acertado con su nueva estrategia orientada al mercado digital. Si a eso le añadimos que parece estar escuchando las peticiones de los fans en foros y redes sociales, nos llegan cosas como ésta



Yuji Naka y Naoto Oshima nos sorprendieron en 1996 al lanzar un juego de indiscutible calidad que, inesperadamente, no tenía nada que ver con Sonic. No obstante, el personaje se convirtió en una suerte de mascota de la 32 bits de Sega, la malograda Saturn. Aquel ser andrógino (creado así a propósito para que "cada cual le asigne el género que prefiera") vestía como un bufón, tocaba una flauta invisible y volaba con soltura por unos escenarios tridimensionales exquisitamente diseñados. Su planteamiento y su manejo eran algo nunca visto (y, en cierto modo, lo siguen siendo). Esto último se lograba gracias a un nuevo mando analógico ideado con este juego en mente, que hacía el vuelo de Nights aún más preciso y suave de lo podíamos imaginar...

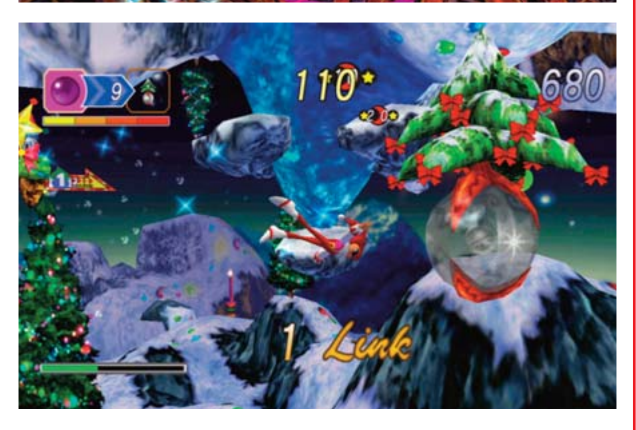
Pero a estas alturas, todos deberíamos saber cómo es y de qué va NiGHTS into Dreams...

Remasterizado a 720p, con imagen panorámica, logros, extras y la posibilidad de jugar a la versión original de Saturn. ¡Y con Christmas Nights incluido!

Porque no se trata de un plataformas, ni de un juego de carreras ni de puzzles, y desde luego no es un simulador de vuelo. Es algo totalmente diferente y que no ha vuelto a repetirse. Sega ha escuchado a los fans y, tras Jet Set Radio, le tocaba el turno a Nights, al que también le ha venido estupendamente el lavado de cara: imagen panorámica a 720p, logros/trofeos, galería de personajes, una entrevista con Takashi Iizuka (actual cabeza de Sonic Team), un "modo Saturn" para jugar a la versión original... y la inclusión de Christmas Nights, aquel entrañable extra, casi anecdótico en su día, convertido ahora en un capítulo adicional desbloqueable (aunque sin poder jugar como Sonic, que sí se podía en el Christmas Nights original).

¿Problemas con esta remasterización? No, no exactamente. Sigue siendo el mismo juego y eso es lo mejor y lo peor: todo lo que hace único y memorable a Nights está ahí, pero su corta duración también, así como la necesidad de completar los niveles con una determinada puntuación para poder acceder al último, obligándonos a repetirlos para mejorar. Y eso, unido a su planteamiento relativamente confuso para el jugador novato, puede agotar la paciencia. Vale la pena esperar para ver la intro explicativa y tomárnoslo con calma, como hacíamos antes. Se disfruta más.





Conclusiones:

No han envejecido bien ni su duración ni su mecánica: repetir niveles para mejorar puntuaciones ya no es del gusto de todos. A los jugadores actuales puede resultarles tedioso. No obstante, Nights es una obra de arte única del Sonic Team, aún tras todos estos años.

Alternativas:

¿Alternativas a Nights? ¿El juego de género inclasificable? Pues, francamente, no.

Positivo:

- Su planteamiento sigue siendo tan original como hace 16 años
- Diseño y mecánica únicos
- Correcta actualización gráfica
- ¡Christmas Nights!

Negativo:

- Muy corto, alargado artificialmente por su dificultad
- Puede resultar repetitivo

carlos oliveros

gráficos	65
sonido	75
jugabilidad	75
duración	65
total	70

Una segunda opinión:

Su diseño sigue siendo espectacular y se te va el tiempo simplemente volando por los escenarios. Pero el público actual puede no entenderlo o no tener la paciencia necesaria para disfrutarlo. Corto pero desafiante.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: level-5 · **distribuidor:** nintendo · **género:** fútbol-arcade · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 51,95 · **edad:** +3

Inazuma Eleven Strikers

Fútbol arcade con sabor agridulce

Tras más de un año de espera respecto a su salida en Japón, ya tenemos en Europa la adaptación a consola de sobremesa de la saga de Level-5. ¿Habrá sido suficiente la fórmula para crear un juego en condiciones?

Y no estamos hablando de otra entrega al uso de la saga. De hecho, la jugabilidad del título poco tiene que ver con la de los juegos portátiles. Esa mezcla de RPG con balompié apenas la podemos apreciar en Inazuma Eleven Strikers.

Por el contrario, tenemos un juego de fútbol arcade con muchas particularidades. En principio podemos pasar, chutar, driblar y entrar como en cualquier otro juego de fútbol. Sin embargo, comprobaremos rápidamente que sin usar las supertécnicas no vamos a ningún lado. De hecho, es imposible marcar gol sin usarlas. Cada vez que usemos una aparecerá un vídeo de animación al igual que ya pasaba en DS. En pantalla grande luce mucho mejor, casi indistinguible de la serie de TV. El problema es que en pos de esta espectacularidad, el partido se ve constantemente interrumpido por estas escenas.

Por otro lado, la ausencia total de historia o modo carrera completo hace que la fórmula se quede demasiado corta.

La apuesta es mucho más simple y directa: poder jugar partidos de una forma lo más fiel posible al anime. Y en este sentido misión cumplida.

Los gráficos se asemejan mucho a lo que podemos ver en la serie de TV y el doblaje contribuye a este efecto. Pensaremos que estamos dentro de ella

Podemos elegir los jugadores (entre más de 150 desbloqueables) y la estrategia pero son poco determinantes. También hay 200 supertécnicas y 15 equipos.



Si jugamos solos, tenemos un modo en el que controlamos a un equipo, le ponemos nombre y podemos fichar a jugadores de otros equipos así como participar

La escasez de modos de juego duraderos puede hacer que nos aburramos del juego a las muy pocas horas

en torneos. La opción es muy escasa y no aporta demasiado. Hay cinco minijuegos de entrenamiento, muy sencillos, para estrechar lazos entre los miembros del equipo.

Si jugamos acompañados la cosa mejora. Existe un multijugador para cuatro personas, ya sea manejando jugadores en cada equipo o dando instrucciones y ánimos desde el banquillo, controlando al entrenador o al gerente del club.

Echamos de menos un buen modo online que habría dado más durabilidad a este juego que anda tan falto de ella.

Los gráficos, por otra parte, son bastante acertados. El *cel-shading* luce muy bien y es un gran salto desde los videojuegos de la portátil.

Además, nos ha llegado completamente doblado a nuestro idioma, con las mismas voces que la serie. Incluso hay unos simpáticos comentarios que narran la acción de los partidos.

En conclusión, Inazuma Eleven Strikers resulta insatisfactorio y no demasiado recomendable para la mayoría de jugadores adultos. Queda reservado para los fans de la serie si pueden disculpar la escasez de contenido.



Conclusiones:

Un juego con demasiadas carencias. Con un buen modo historia la cosa podría haber sido muy distinta. No obstante, su gran fidelidad con la serie lo hace interesante para los fans del anime y los más pequeños de la casa.

Alternativas:

En el campo de los juegos de fútbol arcade en Wii destaca el Mario Strikers.

Positivo:

- Totalmente doblado al castellano
- Gráficos muy parecidos al anime

Negativo:

- Sin modo historia
- Sin online
. Jugabilidad algo repetitiva y lenta

OCTAVIO MORANTE

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	55
duración	60
total	**56**

Una segunda opinión:

No esperes maravillas de él. Puede servir para situaciones y jugadores concretos a los que les encante la saga pero, por lo demás, hay mejores opciones en Wii.

Miguel Arán



desarrolla: visual concepts · **distribuidor:** 2k sports · **género:** deportivo · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,99 · **edad:** +3

NBA 2K13

El retorno de los gigantes

2K Games ha sabido aferrarse bien al trono del baloncesto y trasladar el espectáculo de la NBA a una licencia que le hace justicia. Aquí la tenemos de vuelta, y esta vez, con comentarios en castellano

Hoy en día, hablar de baloncesto en videojuegos es hablar de NBA 2K13. Las entregas anuales de 2K han ido acumulando un ascenso progresivo que ha terminado por coronarlas en su género. Ahora tenemos en nuestras manos la correspondiente a este año, y en ella veremos que sus programadores no quieren que la tendencia decaiga.

En sus últimas entregas, NBA 2K ya era espectacular sin por ello dejar de lado el factor de la simulación. NBA 2K13 llega dispuesto a potenciar este concepto, comenzando por su propio control. La precisión de nuestras acciones se ha aumentado junto con un uso más acentuado del segundo stick, que nos permite afinar nuestros regates, coberturas e incluso tiros a canasta, pudiendo optar por éste o el botón de lanzamiento. Asimismo, se incorporan nuevas estrategias al juego que abren nuestro abanico de jugadas si sabemos cómo y cuándo aprovecharlas sobre la cancha.

Es muy fácil perderse entre la multitud de opciones de juego que ofrece NBA 2K13, pero hay dos que vuelven a brillar con luz propia. Se trata de Mi Carrera y Mi Equipo. En la primera crearemos un joven rookie con la aspiración de convertirse en una superestrella, y de nosotros dependerá que lo consiga. Tras ser seleccionados en el draft, deberemos dar el tipo sobre la cancha siendo efectivos y sumando puntos con los que comprar mejoras para seguir nuestra ascensión al estrellato.

Por primera vez, NBA 2K cuenta con los comentarios en castellano de Sixto Miguel Serrano, Jorge Quiroga y Antoni Daimiel



Pero no debemos descuidar tampoco la vida fuera de la pista. Las declaraciones que hagamos post-partido serán determinantes en la opinión que de nosotros tengan nuestros compañeros y fans. Fans que se comunicarán con nosotros por una especie de Twitter virtual para apoyarnos o criticarnos.

En cambio, en Mi Equipo confeccionaremos una plantilla a partir de cromos coleccionables con la que disputaremos una competición, e igualmente podremos mejorar nuestros efectivos con los premios que obtengamos.

Gráficamente, NBA 2K13 resulta más realista que otras ediciones en cuanto a movimientos y modelos, y es un auténtico espectáculo presenciar los partidos, casi tanto como los de verdad. Y a ello ayudan los comentarios, en castellano por primera vez y a cargo de Sixto Miguel Serrano, Jorge Quiroga y Antoni Daimiel, que narran brillantemente cada lance del partido en una cantidad de locuciones enorme y variada.

Con NBA 2K13 tenemos diversión para rato. Podemos decantarnos por disputar temporadas, playoffs, hacer progresar un jugador, crearnos un equipo, y todo ello en nuestra consola o en línea. Añadámosle un alto componente de personalización y la presencia del mítico Dream Team del 92 y tenemos entre manos un juego que los amantes del baloncesto no pueden perderse.



La variedad de modos que contiene el juego nos aseguran diversión y el mejor baloncesto para muchísimo tiempo

Conclusiones:

Muchas opciones de juego, mucho más realismo, mucha estrategia, mucho espectáculo y, sobre todo, mucha, mucha diversión. NBA 2K13 es, más que nunca, el rey de la canasta.

Alternativas:

La cancelación de NBA Live 13 le ha dejado la pista libre para machacar con fuerza.

Positivo:

- Mayor profundidad en los modos de juego
- ¡Al fin, comentarios en castellano!

Negativo:

- Resulta abrumador y poco intuitivo en los inicios

JUAN E. FERNÁNDEZ

gráficos	90
sonido	92
jugabilidad	90
duración	91
total	**91**

Una segunda opinión:

Cuando parecía que la saga NBA 2K no tenía mucho margen de mejora, 2K Games lo vuelve a conseguir y pone en las tiendas ¿el mejor juego deportivo jamás creado?

José Barberán



desarrolla: firaxis · **distribuidor:** 2k games · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59'95 € · **edad:** +18

XCOM: Enemy Unknown

El terror a lo conocido

XCOM regresa tras cinco largos años de desarrollo, más otros tantos desaparecido, y lo hace por la puerta grande con un título sobresaliente que ha sabido renovarse por fuera y mantener la esencia del clásico por dentro

X-COM ha sido una de las sagas clásicas en cuanto a juegos de ordenador se refiere. Desde 1994 y de la mano de la legendaria Microprose, nos han estado aterrorizando con sus escenarios oscuros, llenos de peligros a lo que no podemos ver, su casi sepulcral silencio roto por los gritos de nuestros camaradas antes de caer sin vida al suelo y su endiablada dificultad, y gracias a esto se convirtió en una saga referente para los fans de los juegos de estrategia.

Tras un periodo de silencio demasiado largo (a pesar de haber podido disfrutar de las secuelas no oficiales UFO realizadas por ALTAR Interactive), 2K anunció dos nuevas entregas de la renombrada XCOM: un shooter y este reboot de la entrega original.

Lo primero que vemos es un nuevo aspecto gráfico acorde a la actualidad, pero que quizá no resulta completamente llamativo a lo que estamos acostumbrados. Aun así, el juego cumple con un modelado notable, con personajes variados, aliens de diferentes tipos, aunque se repite el mismo tallado para todos ellos y escenarios oscuros que nos transmiten esa sensación de ansiedad de sus antiguas entregas pero que, desgraciadamente, se acaban repitiendo de una forma u otra. Además, algunos fallos gráficos como ver como nuestros soldados disparan "a través" de las paredes si están muy pegados a ellas, hacen que el juego no destaque por ello. Defecto que sabe resolver perfectamente con su estu-

El apartado sonoro de XCOM es excelente. Las voces ayudan a meterse en el ambiente pero es la música la que aporta más tensión en el juego



penda jugabilidad.

XCOM nos presenta un juego estratégico en el que nuestros personajes y los aliens a los que nos enfrentamos se moverán por turnos. En cada turno, podremos mover hasta dos veces a distancias más largas sin poder atacar, o más corta y poder disparar. Según nuestra clase, tendremos distintas armas y opciones de ataque, como granadas, capturadores de alienígenas y botiquines, así como la posibilidad de acierto y el daño infligido. Los alienígenas en cambio resultan más inteligentes y saben aprovechar nuestros flancos y atacarnos donde más nos duele.

Y es que no sólo tenemos que fijarnos en el daño, además, nuestros soldados pueden entrar en un estado de pánico en el que pueden llegar a atacar a sus propios compañeros.

A medida que vayamos haciendo misiones, nuestros personajes subirán de nivel, ganando nuevas habilidades para el combate, como la posibilidad de realizar un ataque crítico, usar un lanzacohetes o la capacidad de moverse más lejos y atacar, pero tendremos que ser cuidadosos ya que nuestros soldados pueden morir en cualquier momento a causa de una emboscada alien.

En el modo multijugador podremos enfrentarnos a amigos y desconocidos en una cruenta batalla entre soldados donde el mejor y el más afortunado (sello de la casa) resultará vencedor.



Al terminar las misiones acudiremos a nuestra base donde podemos mejorar nuestros soldados, ampliar las instalaciones y ver un resumen de nuestra labor

Conclusiones:

XCOM es lo que queríamos. Largo, tenso, difícil y todos los sellos de la casa están presentes, así como la alta calidad del título a pesar de menores fallos gráficos como la repetición de mapas. Aún así, esperemos que este sea el comienzo de algo enorme.

Alternativas:

X-COM: Ufo Defense, el excelente Terror from the Deep y Apocalypse son las mejores alternativas que podéis conseguir a un precio inmejorable en Steam.

Positivo:

- El reboot soñado de la saga
. Difícil e increíblemente divertido

Negativo:

- Escenarios y aliens repetitivos

xavi martínez

gráficos	71
sonido	84
jugabilidad	92
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

A pesar de no haber podido jugar nunca a la saga original, debo confesar que me he enamorado de la estrategia que ofrece XCOM. Ya no sólo en las batallas, sino a la hora de hacer evolucionar nuestra base. ¡Ahora necesito jugar a los antiguos!

Carlos Calabuig





desarrolla: behaviour int · **distribuye:** 505 Games · **género:** acción · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 10 € · **edad:** +18

Naughty Bear: Panic in Paradise

Segundo intento fallido

Después de un Grand Theft Auto protagonizado por el oso de la película "Ted", llega por vía descargable la secuela de este cuestionable juego. Ahora, con más minijuegos y situado en una isla paradisíaca, el oso maloso se va de vacas



El argumento de este juego podría definirse como una película de Robert Rodriguez desarrollada por Pixar y protagonizada por "Ted". ¿Por qué? Porque la acción descarada y el ritmo de la aventura recuerdan poderosamente a las producciones cinematográficas chabacanas, recargadas y pretenciosas del señor Rodriguez, mientras que la estética es completamente idéntica a la de las cintas de Toy Story.

El "Naughty Bear" original no estuvo demasiado inspirado, y este, al ser en formato descargable, parece ser que ha sido simplificado y orientado únicamente a dos vertientes: exploración y acción por un lado y minijuegos por otro.

A nivel gráfico, Naughty Bear Panic in Paradise presenta un acabado 3D que, como he mencionado antes, se asemeja cantidad a una película de Pixar... solo que con un acabado muy

Para vengarse de los osos buenos que le dejaron de lado, el oso malo hará uso de armas y ropa sacadas de películas. Como la sierra de la Matanza de Texas

inferior. Correcto sin más. No tiene fallos garrafales, pero tampoco representa un despliegue de medios sorprendente.

El apartado sonoro tiene luces y sombras bastante evidentes. Los efectos de audio no consiguen aportar nada nuevo a la mezcla, y se pierde demasiado en ese sonido de dibujo animado sin aportar contundencia ni mayor agresividad a la mezcla final. Es decir... que no terminan de cuajar. No encajan. No convencen. Además las pocas voces que hay en el juego tienen una carencia de expresividad bastante obvia.

En lo referido a su experiencia de juego la verdad es que el título que nos ocupa cumple su función: entretiene.

Nos lo pasamos bien y es divertido, pero nada adictivo y el manejo es demasiado complejo para los resultados tan poco satisfactorios que acabas obteniendo. Es verdad que hay multitud de situaciones jugables que permiten (mini juegos de baile y cosas así) al igual que varias maneras de solucionar una misma escena (con sigilo o en plan Terminator) y los trajes que se desbloquean nos arrancarán alguna que otra sonrisa, pero no podemos pedirle más.

Por eso mismo este título, pese a ser gracioso y ocurrente, no puede destacar. Le falta trabajo en todos los aspectos. Es gracioso, sí, pero no es un buen juego.





Conclusiones:

Unas cuantas ideas disparatadas mezcladas dan como resultado un producto desigual. La secuela del Naughty Bear original no termina de convencer a nadie.

Alternativas:

- El Naughty Bear original para no salirnos de la estética.

- Bayonetta, Ninja Gaiden II o Castlevaina LOS para los mejores juegos de acción de esta generación.

Positivo:

- Su diseño original y ocurrente.

- Trajes de Batman o de Terminator pero para un oso de peluche.

Negativo:

- El control es muy confuso.

- Mediocre a todos los niveles.

RODRIGO OLIVEROS

gráficos	60
sonido	55
jugabilidad	55
duración	60
total	**55**

Una segunda opinión:

Aunque es divertido, entretenido y gracioso no se le puede sacar más jugo. Más de lo mismo pero peor llevado en un juego que ni sorprende ni agrada. Para juguetes pegándose ya teníamos el Toy Commander en Dreamcast.

Carlos Oliveros



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

Just Dance 4

Aserejé ja de je de jebe tu de jebere

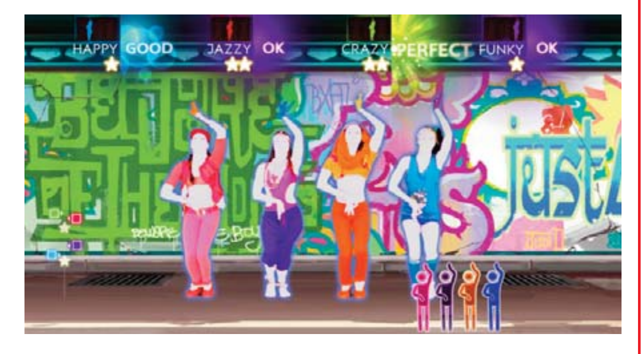
Como cada año por estas fechas, Ubisoft lanza la nueva entrega de Just Dance 4. Su franquicia estrella de baile que ha vendido millones de copias en todo el mundo y que ya está disponible en todas las plataformas

Han pasado ya cuatro años desde que Just Dance revolucionara el concepto de los juegos de baile dejando de lado las mecánicas de saltar sobre las flechas de alfombrillas que siempre acompañaban a este tipo de títulos. Primero fue en Wii y ya desde el año pasado la serie la podemos encontrar en cualquier consola de sobremesa aprovechando los periféricos PS Move en PS3 y Kinect en X360. En todas ellas la fórmula apenas ha variado. Si de algo puede presumir Just Dance es de ser un producto totalmente directo. Lo único que tenemos que hacer en él es bailar. Bien de forma individual, bien en dúo o incluso en cuartetos. No hay mayor fin que el de pasar un buen rato. Y si es en compañía, mucho mejor. Just Dance es ya un clásico de las reuniones sociales.

La versión de Wii arrastra los ya tradicionales errores de detección. La versión para Kinect es posiblemente la mejor de las tres que tenemos

A ello ayuda sin lugar a dudas el diseño interno. Muy pocos modos de juego: baile rápido y un pequeño modo carrera en el que iremos desbloqueando pequeños añadidos según nuestra habilidad. Como novedad encontraremos el modo Just Sweat, con el que gracias a rutinas de movimientos podemos hacer ejercicio. Baile y fitness por el mismo precio. Lo cierto es que no necesita nada más.

Esta cuarta entrega es un más de lo mismo, con todo lo que ello conlleva de forma positiva y negativa. Sigue siendo un



producto muy divertido pero que al menos en Wii arrastra los mismos problemas de siempre. La detección de movimientos sigue fallando y no es nada complicado engañar

Desde Elvis Presley a Justin Bieber pasando por Europe, Rick Astley, Jennifer Lopez o las Ketchup

a la máquina haciéndole creer que estamos bailando cuando en realidad nos dedicamos a sacudir el mando en el momento justo. Y lo mismo ocurre al contrario, movimientos clavados que no obtienen la puntuación perfecta.

Mejor resuelta es la versión para las otras dos consolas de sobremesa, siendo posiblemente la que mejor resultado final tiene la versión destinada a Kinect. Aquí Just Dance 4 sí que se muestra en todo su esplendor. Los juegos de baile funcionan muy bien con el periférico de Microsoft, y el título de Ubisoft no es el único ejemplo.

Pero un nuevo juego de baile se justifica por su tracklist. 42 canciones nos esperan en esta nueva entrega, más las que podemos encontrar a través de las tiendas especializadas de cada plataforma. Las canciones incluidas en el disco pegan todos los palos y épocas. De esta manera encontraremos temas de Elvis Presley, Rihanna, Justin Bieber, Europe, Rick Astley, Jennifer Lopez e incluso un guiño patrio al ver el estrambótico Aserejé de las Ketchup. Posiblemente sea el elenco más variopinto que podemos encontrar en la serie.



Conclusiones:

Sigue siendo un juego esencial en las reuniones sociales. Pero si tienes la posibilidad de elegir, te recomendamos que te hagas con la version para Kinect antes que la de Wii. La de Move es una solución intermedia.

Alternativas:

Para Wii no hay alternativa reseñable más allá de anteriores entregas. Para Kinect puedes optar por Dance Central. La tercera parte acaba de salir al mercado.

Positivo:

- *Sigue siendo igual de divertido*
- *Las coreografías*

Negativo:

- *Wii tiene problemas de detección*
- *Algunos temas incluidos*

GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	70
duración	60
total	**70**

Una segunda opinión:

No sé hasta qué punto los errores de Wii se podrían haber mitigado con la compatibilidad con Motion Plus. Lo cierto es que es una pena que con tan solo mover la muñeca consigamos engañar al juego. Fuera de esa trampa, el juego sigue siendo igual de divertido que en años anteriores. Y eso a pesar de que incluye temas tan variados y dispares que por intentar agradar a todo el mundo, se quedan cortos.

Miguel Arán





desarrolla/distribuye: sega · **género:** conducción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 3,99 € · **edad:** +9

Crazy Taxi

¡Pare, que yo me bajo aquí!

No sé a vosotros, pero a mí me han fastidiado. Ya no voy a poder resistirme a agarrar el iPhone a cada rato para echar "sólo una partidita más". Uno de los arcades más representativos de Dreamcast llega a iOS y lo hace a lo grande



Por si llevas casi trece años viviendo en un sótano sin comunicación con el exterior, yo te explico de qué va Crazy Taxi. Se trata de un arcade convertido a Dreamcast en el año 2000 y que me privó de muchas, muchas horas de estudio. Con temas de Bad Religion y The Offspring de fondo, manejamos a uno de cuatro desenfadados taxistas y recogemos clientes en diversas zonas de la ciudad para llevarlos a su destino. Pero las normas no se han hecho para nosotros y, con tal de llegar en el menor tiempo posible, podemos adelantar por donde no debemos, circular en sentido contrario, atravesar parques o utilizar rampas para surcar literalmente el cielo, aterrorizando inevitablemente a los viandantes. Pero esto no es ni Carmageddon ni GTA: estamos ante un arcade de los de antes (simple y directo) y nuestro único objetivo es realizar el trayecto de la forma más

Se diría que B.D. Joe y sus compañeros se sienten como en casa en iOS. Crazy Taxi presenta leves retoques que hacen que la plataforma resulte idónea

rápida y alocada que podamos, acumulando saltos imposibles y combos que incrementarán nuestra paga. Sí, combos, porque nuestro taxi lo vale.

En realidad, en lo que se refiere a jugabilidad, no hay pegas que ponerle. Podemos iniciar partidas de 3, 5 o 10 minutos (¡no se puede ser más arcade!), lo cual resulta incluso más atractivo en dispositivos móviles de lo que ya era en la máquina de Sega. Y es que, básicamente, estamos ante un port perfecto del Crazy Taxi original, con sus dos mapas de ciudades, su banda sonora tan mítica (que no estaba presente en la remasterización para Xbox Live y PSN) y los mismos originales minijuegos para alargar la vida del título. Pero lo que añade esta nueva versión son dos tipos de control: botones táctiles o giroscopio, a elegir. Lo cierto es que, jugando en iPad (dado que la app es universal, gracias a Dios) se hace más cómodo usar la segunda opción, pero eso ya es mera preferencia personal. Lo cierto es que ambos controles están estupendamente implementados y que eso era lo que más nos preocupaba, porque podían echar por tierra una experiencia de juego tan satisfactoria y adictiva de no ser así.

La única pega que podemos sacarle, y promete solucionarse en breve, es la falta de pantalla completa en iPhone 5. Por lo demás, ¡Crazy Taxi es lo que esperábamos!





Conclusiones:

Como ocurre a menudo, el primero sigue siendo el mejor. Eso es aún más cierto en Crazy Taxi para iOS, pues recupera la banda sonora original. Totalmente recomendable.

Alternativas:

En iOS ya abundan los arcades de carreras. Sonic & Sega All-Stars Racing puede ser el que más se le acerca por su aire disparatado.

Positivo:

- Adictivo y perfecto para partidas rápidas
- Controles muy logrados, táctiles o por giroscopio a nuestra elección
- Su emblemática banda sonora

Negativo:

- Sin pantalla completa en iPhone 5, aunque está en camino

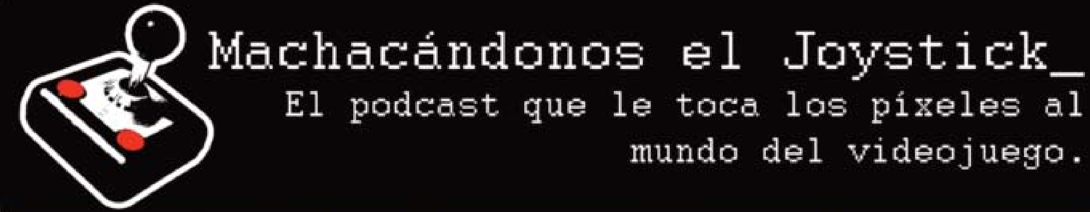
carlos oliveros

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	80
duración	70
total	**80**

Una segunda opinión:

No era extraño comprarse la Dreamcast por este juego (que me lo digan a mí). Crazy Taxi en iOS ofrece partidas desde 3 minutos, minijuegos y la BSO de siempre... Sí, los gráficos son de hace 12 años, ¿y a mí qué me importa?

Rodrigo Oliveros



Donkey Jote de la jungla

Los videojuegos también son cultura

www.machacandonos.com

Remakes:
Batman (Ocean)

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



El clásico Batman de Jon Ritman para Ocean fue uno de los juegos más laureados y valorados de la época de los 8 bits, y hoy en día sigue siendo uno de los títulos más queridos y también más "remakeados".

Junto al Watman de 1985 Alternativo, la mejor revisión del título es esta que abre este capítulo de los mejores remakes. Programado por Tomaz KAC, con gráficos de David VASSART y música y efectos sonoros a cargo de Infamous y Cheveron, lleva a los actuales ordenadores la magia y dificultad del juego de Ocean de 1989. El remake de Tomaz KAC mantiene la estructura, escenarios y jugabilidad del clásico, así como su imposible e inexistente curva de dificultad. Los que se consideran jugadores duros y curtidos en juegos como Dark Souls, pueden encontrar en estos clásicos su justa medida y un reto al que hacer frente.

Se han mejorado notablemente los gráficos aunque en ocasiones peque de una paleta de colores excesivamente llamativa para un juego protagonizado por el Caballero Oscuro. Se han introducido animaciones que no existían en el original, dotando al remake de una fluidez impensable a finales de los ochenta.

El apartado sonoro también se ha mejorado aunque manteniendo el espíritu del clásico. La melodía que acompaña al juego es puro amor y nostalgia. Quedará en tu memoria y la tararearas horas después de haber dejado de jugar a esta gran obra, que sirve de homenaje a un CLÁSICO con mayúsculas.

Plataforma original:
ZX Spectrum, C64, MSX y Amstrad CPC

Año lanzamiento original:
1989

Título original:
Batman (Ocean)

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Target Renegade

Uno de los mejores “yo contra el barrio” de los ordenadores y consolas de 8 bits tiene también su remake. Es el Target Renegade de Imagine Software y la revisión corre a cargo de Viridis Cosmos Games.

Permite, como el original, jugar en cooperativo a dos jugadores y podemos seleccionar entre unos gráficos actuales o una revisión de los pixeles clásicos. No hay color, el modo clásico es mejorable pero tiene mucho encanto, con el estilo actual pierde toda la gracia.

Un remake que podría ser mejor, pero que sirve perfectamente para pasar un buen rato y recordar un juegazo.



Plataforma original:	Varios	**Plataforma remake:**	PC
Año lanzamiento:	1988	**Valoración de GTM**	★★★½☆
Título original:	Target Renegade	**PVP:**	gratis

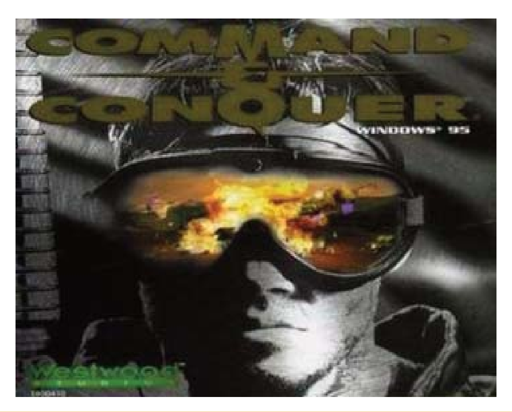
Las Tres Luces de Glaurung

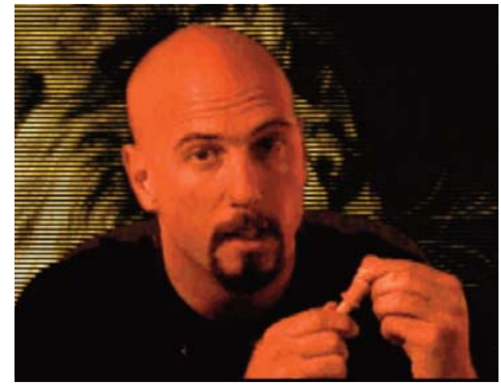
M.A. Software es el nombre comercial tras el que publica sus juegos Miguel Ángel Jiménez Santana. Tiene varios remakes destacables en su catálogo, pero permitidme que me quede con el de uno de los juegos que más me “hypeó” allá por 1986. Me refiero a Las Tres Luces de Glaurung de Erbe, una aventura épica en la que manejamos al caballero Redhan que debe encontrar tres joyas con diversos poderes, con los cuales podrá recuperar su tierra Taleria de sus enemigos. Un remake totalmente respetuoso con el original a todos los niveles y una muy buena opción de disfrutar de un clásico del software español.



Plataforma original:	Varios	**Plataforma remake:**	PC
Año lanzamiento:	1986	**Valoración de GTM**	★★★½☆
Título original:	Las 3 Luces de Glaurung	**PVP:**	gratis

Command and Conquer





FICHA **Año**: 1995 - **Plataforma**: Pc/Saturn/N64 - **Género**: estrategia

Sentó las bases del RTS actual y marcó el inicio de una saga con miles de seguidores a día de hoy. Por él muchos escogieron el Pc como plataforma de juego

Corría el año 1995 cuando **Westwood Studios** lanzaría uno de los mejores clásicos de los videojuegos que darían lugar a una de las sagas más longevas de la historia: **Command & Conquer**, un título de corte **RTS** en el que dos organizaciones; la del Nod y el Gdi, se enfrentarían en una contienda bélica para toda la eternidad.

El título, ambientado en un futuro alternativo en lucha por un material alienígena denominado **Tiberio**, introdujo varios de los elementos que más tarde serían usados en gran parte de los juegos de estrategia que vendrían después. Caracterizado por la amplitud de los escenarios y las diferentes posibilidades con las que el jugador podría afrontar cada una de las misiones, dándole una absoluta sensación de libertad sin precedentes, siempre bajo la tutela de **EVA**, la computadora con voz femenina.

Tanto mapas como unidades, así como el resto de elementos visibles en pantalla, están realizados mediante **sprites** 2D. Una característica que a pesar de lo que se pueda pensar por la época en que fue creado, no limita de ningún modo el detalle de éstos, pudiendo reconocer y diferenciar cada uno de los modelos con un simple vistazo.

Otro de los puntos fuertes, y que terminaría con el tiempo siendo marca propia de la casa, es la utilización de escenas con actores reales alternadas con otras de tipo **CGI** (bastante simplonas en los tiempos que corren, pero que en su momento eran de lo mejor) y que sirven como preludio a cada una de las misiones, siendo todas ellas distintas según el bando (**GDI** o **NOD**) elegido.

C&C es un juego sencillo de manejar aunque no por ello fácil de completar. La **dificultad**, que

El Bin Laden de C&C: Kane, el azote de las fuerzas del GDI

*El líder de la **Hermandad del Nod** se ha convertido con el tiempo en uno de los personajes más carismáticos de la saga, y posiblemente el culpable de que muchos de los jugadores luchemos siempre bajo el bando del Nod.*

Frío, calculador... de él se dice que ha conseguido el don de la inmortalidad y que representa un serio peligro para la humanidad. Pero esta lectura es cuanto menos curiosa, ya que a medida que se han ido sucediendo las entregas, Kane ha pasado de loco a ser un visionario idealista en contra del capitalismo y del modo de vida de la sociedad actual. Un ecologista calvo y barbudo perroflauta que se diría en la realidad.



Bloquear el paso a la cosechadora enemiga no sólo mermará su capacidad de refuerzo, sino que puede llegar a decantar la victoria hacia uno u otro jugador

es gradual, tenderá en algunos momentos a hacerse demasiado cuesta arriba obligando al jugador a repetir el nivel una y

La inteligencia artificial del bando enemigo es a veces tan aguda, que nos estaremos preguntando si jugamos contra una máquina o contra un jugador real

otra vez, replanteándose si en verdad está jugando contra una máquina o contra un adversario real. Y es durante los primeros compases de este clásico, que los ojos actuales podrán observar muchas de las cualidades que hicieron grande a este título y uno de los referentes mundiales del **RTS** en el aspecto jugable y que pese a las evidentes faltas que más tarde se irían añadiendo: construcción en cola, sistema de rutas, etc, todavía hoy se siguen usando.

El juego gira en gran medida en torno a la recolección de **Tiberio**, un recurso indispensable con el que reunir fondos con los que construir estructuras y entrenar a nuevas unidades. Una fuente renovable --si le damos tiempo a recuperarse-- y un material peligroso para todas las unidades de a pie salvo para aquellas motorizadas, las únicas que podrán cruzar sus dominios sin la disminución de sus puntos de vida.



El método de recogida de Tiberio se realiza mediante la **Cosechadora**, una unidad muy importante que de perderla junto con la plataforma base, hará que nuestras posibilidades de ganar la partida sean prácticamente inexistentes. Esta máquina es el contrapunto a los tan populares "obreros" que hasta ese momento usaban juegos como Warcraft y el principal objetivo en las partidas multijugador.

Pero si de algo tenemos que sentirnos especialmente orgullosos, es sin duda de su banda sonora. El compositor **Frank Klepacki** dota a C&C de una serie de composiciones brutales que encajan en el juego tan bien como lo haría un guante.

Guitarras, ritmos y coros a marcha militar. La banda sonora de **C&C** es de las más recordadas y algunos de sus temas actualmente constituyen un himno para los aficionados. Una vez que probemos el juego con ella activada ya no podremos evitar imaginarlo de otro modo.

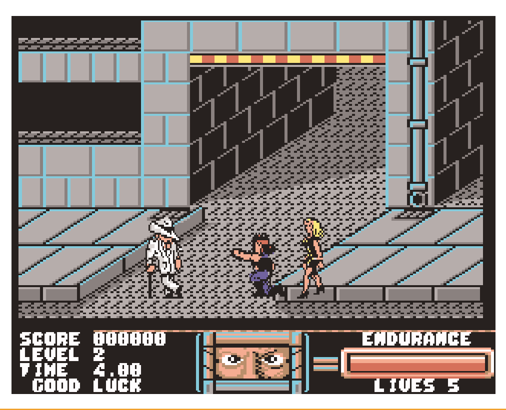
C&C es un juego atemporal desfasado tecnológicamente, pero que conserva todo su sabor estando jugablemente todavía entre los mejores.

Dani Meralho





Target: Renegade





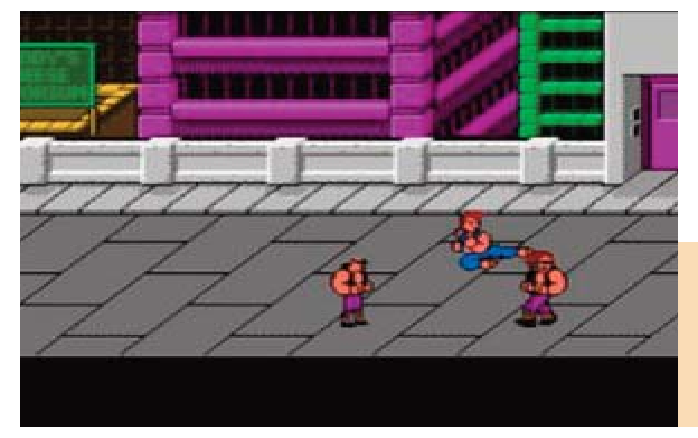
FICHA **Año**: 1988 - **Plataforma**: spectrum/c64/cpc/nes - **Género**: beat'em up

Mientras el género del beat'em up cobraba notoriedad en los recreativos, hubo un juego que se originó en los sistemas domésticos y aprendía de la escuela de Double Dragon. Se trataba de Target: Renegade, el "yo contra el barrio" de los ocho bits

En la época del miedo a salir de noche, de los pandilleros peligrosos y de los maleantes callejeros, los videojuegos dieron un nuevo y verde pasto por el que dejarse caer. El género de los beat'em up, o lo que a raíz a de la explosión de una ambientación más contemporánea, pasó a conocerse "yo contra el barrio".

El nombre de este género lo describe perfectamente, puesto que nos coloca en la tesitura de medirnos el lomo con lo peor y más bajo que ronda por las calles cercanas. Generalmente suelen punks, rateros de baja estofa y demás gente de baja fibra moral. Y también es muy frecuente que hayan secuestrado o asesinado a alguien cercado al protagonista.

Target: Renegade es la secuela oficiosa de uno de estos juegos del primer caso, pero que se adscribe al segundo, ya que en esta ocasión nuestro objetivo es vengar la muerte Matt, el hermano de los protagonistas. Matt era un buen hombre, pero metió demasiado las narices en los asuntos de Mr. Big, jefe del crimen local que controla las calles y todo lo sórdido que se cuece en ellas. Por tanto, va siendo hora de que los dos hermanos restantes se planten en los dominios de Mr. Big y se lo expli-



Jugar a dobles con un amigo a este juego en la época era una auténtica delicia

quen bien clarito.

Target: Renegade nos llevaba por cinco niveles diferentes en los que o bien solos o en pareja combatíamos contra los numerosos secuaces del mafioso. Para ello contábamos con un repertorio de golpes de kárate que no estaba mal para la época ni para los sistemas de ocho bits en los que corría el juego. Disponíamos de puñetazos, patadas traseras, la mítica e insuperable patada voladora y la posibilidad de ensañarnos a rodillazos con el rostro del enemigo si encadenábamos varios directos seguidos. Igualmente, las armas que dejaban caer algunos de estos mastuerzos las podíamos recoger, a semejanza de Double Dragon, para lograr golpes más efectivos.

Target: Renegade sorprendía a los jugadores de la época porque no era muy frecuente encontrar un beat'em up para sus sistemas con estas prestaciones, menos que se pudiera jugar a dobles, y que dispusiera de su variedad de enemigos diferenciados y repartidos por cada fase. Motoristas y macarras en el primero, prostitutas y pistoleros en el segundo, los imprescindibles punks y skins en el tercero, delincuentes callejeros y perros en el cuarto y, por último, matones y al propio Mr. Big en su bar, que hacía de escenario final. Estando pensado para jugarse en compañía, su dificultad hacía sudar si lo afrontábamos solos, pero aceptábamos gustosos el reto una y otra vez.

Target: Renegade fue el "yo contra el barrio" de los ocho bits. Un juego que, en especial en su versión para CPC, se nos quedó en el recuerdo. Y de paso, nos metió el miedo a pasear por la calle de noche.



Nuestros golpes de kárate nos permitían enfrentarnos a los enemigos con garantías, pero seamos sinceros: nada supera una buena patada voladora



La variedad de enemigos, repartida a lo largo de los cinco niveles, hacía el juego más atractivo y marcaba el incremento de dificultad

JUAN ELÍAS FERNÁNDEZ

Odín (Mitología y videojuegos)



Odín, hijo de Bor, y creador de los humanos y de su mundo, es con diferencia el dios más importante de todo el Panteón escandinavo. Es al mismo tiempo dios de la guerra, la sabiduría, la muerte, la magia, la poesía o la caza, entre otras

En buena medida, la sabiduría de Odín procede del pozo de Mimir, del que pudo beber tras sacrificar su ojo izquierdo a su guardían, con lo que demostró su verdadera voluntad por obtener dicho conocimiento. Gracias a ello, Odín puede conocer los misterios de los nueve mundos que existen e incluso sus orígenes, e incluso el destino de cada ser humano.

Además de su sabiduría, su faceta más destacada es la de guerrero, pues nadie se le puede comparar en su poder en combate y su uso de runas mágicas. Se decía que su lanza Gungnir, forjada por unos enanos, era infalible, y que lanzándola había dado comienzo la primera guerra entre los Aesir (el grupo de dioses liderado por Odín) y sus enemigos del mundo de Jötunheim, los Jötunn. Iba al combate montado sobre su caballo de ocho patas, Sleipnir, y era capaz de cegar o ensordecer a sus enemigos. Por todo ello, los vikingos y otros pueblos que creían en él lo invocaban al combatir, y no tenían miedo al combate convencidos de que si morían una de las valquirias (mujeres guerreras al servicio de Odín) se los llevaría al Valhalla, el Palacio de los Caídos. Los más heroicos de estos caídos en combate podían incluso convertirse en einherjer, guerreros al directo servicio de Odín.

Odín se casó con la diosa Frigg y tuvo varios hijos, entre los que destacan Thor, Baldr, Vidar y Váli. Residía en el mundo de Asgar junto con los restantes Aesir, y en el palacio de Valaskjálf se encontraba su trono, Hliðskjálf.

Odín fue la deidad más venerada en el Norte de Europa durante siglos, pero su culto fue desapareciendo en la Edad Media por la progresiva expansión del cristianismo. Y en esta retrospectiva repasamos su influencia y caracterización a través de siete obras del mundo de los videojuegos.

Odín ha tomado parte de diversas formas a lo largo de la historia de los videojuegos. Este mes os traemos una muestra de su impronta



Valkyrie Profile

Aunque quizá la saga que a la mayoría se os venga a la cabeza al escuchar el nombre de Odín sea Final Fantasy, prefiero comenzar con la que mejor ha recreado hasta el momento la mitología nórdica, que es Valkyrie Profile, creada por Enix con el primer episodio en 1999. Por supuesto, Odín tiene un papel fundamental en la misma.

Como principal figura de los Aesir, el más importante grupo de dioses del panteón escandinavo, los lidera en su enfrentamiento con los Vanir, que se materializará en el famoso Ragnarok. En el primer juego, ante la inminencia de dicha guerra, Odín envía a Lenneth, una de sus valquirias y protagonista del juego, a que reclute las almas de los caídos en combate (Einherjar) para fortalecer el ejército Aesir.

Si en la primera parte estamos a las órdenes de Odín, en Valkyrie Profile 2: Silmeria sucede todo lo contrario, pues la protagonista es Silmeria, una valquiria que se ha rebelado contra su señor por unos hechos bastante confusos. Ante el desafío que le ha planteado uno de los suyos, Odín enviará a Hrist, otra de las tres valquirias, para detener a Silmeria y poner fín a su alzamiento.

En ambos juegos Odín se nos muestra como un personaje autoritario, responsable de arreglar los problemas del mundo, pero no especialmente preocupado por los humanos, a los que parece ver como meros súbditos. En todo caso, aunque en ocasiones llega a parecer el “malo de la película”, está preocupado por mantener el equilibrio, y sin él es muy probable que el Ragnarok supusiese una catástrofe mucho mayor, tanto para los humanos como para los Aesir.

Similitudes Odín mitológico:

Casi todas, pues se trata puramente del dios nórdico, en el mismo papel de deidad principal, especialmente poderosa, y cuyo poder está por encima de la humanidad. Se sienta en su trono en Asgard, empuña Gungnir, manda sobre las valquirias, se enfrenta a los Vanir en el Ragnarok... en definitiva, es Odín.

Diferencias Odín mitológico:

Se podría considerar que su aspecto, ya que es bastante distinto al de las habituales representaciones que de él suelen hacerse, en las que por ejemplo la ausencia de un ojo o la barba blanca son recurrentes.

Nivel inspiración mitológica:



Final Fantasy

Aunque el papel en Valkyrie Profile es el más destacado por su importancia en la trama y fidelidad mitológica, la principal razón por la que a muchos os diga algo ese nombre sea la saga Final Fantasy, en la que Odín es una de las invocaciones más populares y que ha estado presente en más juegos de la saga.

Poco a poco ha ido evolucinando en los diferentes episodios de Final Fantasy, ha mantenido casi siempre unos rasgos comunes que lo hacen fácilmente reconocible. Entre ellos destacan su siniestro caballo, el casco con puntiagudos cuernos o la afiladísima espada. Se nos presenta como un legendario guerrero, generalmente no alineado con ningún elemento, y cuyo principal ataque es capaz de causar muerte instantánea a muchos enemigos.

Su ataque más emblemático se llama Zantetsuken, y si los enemigos son inmunes a la muerte instantánea suele ser sustituido por otro ataque diferente, en ocasiones con Gungnir, su legendaria lanza.

Está presente en todos los juegos entre Final Fantasy III y Final Fantasy IX, después del cual se tomó un descanso para aparecer de nuevo en Final Fantasy XIII. También apareció en Final Fantasy Tactics o en Revenant Wings.

En FF XIII su aspecto sufrió un cambio notable, acorde con el estilo más "mecánico" que se dio a las invocaciones, y no venía a caballo, sino que él mismo hacía de caballo. Luchando en principio a pie a nuestro lado, en los momentos finales se convertía cual Transformer para ser nuestra montura.

Similitudes Odín mitológico:

Su caballo Sleipnir y el arma Gungnir tienen base mitológica, además de que el aspecto, con el peculiar casco y la larga capa, encaja relativamente bien con muchas de las clásicas representaciones del dios. Su armadura y porte militar también encajan bien con el que era el dios de la guerra.

Diferencias Odín mitológico:

Sleipnir tenía ocho patas, y en Final Fantasy aparece bien con cuatro, bien con seis. Además, una simple invocación parece un trabajo menor para el Dios más importante de todos y que se supone los rige bajo su sabiduría.

Nivel inspiración mitológica:



Shin Megami Tensei

Con la importancia que tiene la mitología universal en la saga de juegos de rol de Atlus, va a ser difícil que el nombre de Shin Megami Tensei no aparezca en la mayoría de artículos de esta sección, porque su listado de dioses es enorme. Odín, por supuesto, no iba a ser una excepción.

Aunque no es exactamente igual en todos los juegos, en general su aspecto recoge bastantes características de las más representativas del Odín mitológico, incluyendo un vistoso casco con los ya estereotipados afilados y largos cuernos, la lanza Gungnir o la ausencia de uno de sus ojos. Lo más curioso es el atuendo, pues poco más lleva que una enorme capa blanca, luciendo por lo demás su delgado cuerpo desnudo sin demasiados tapujos (aunque, por supuesto, la capa siempre tapa donde tiene que tapar, evitando de esta manera que veamos las divinas vergüenzas del personaje), Pero esta representación ya era posible encontrarla en grabados que datan de finales del S. XIX y que lo presentan como un dios más humano, más cercano a la imagen clásica griega que al rudo y despiadado icono tipo de la mitología nórdica.

Odín tiene una presencia muy recurrente, apareciendo en hasta 22 juegos de la saga, incluyendo los populares Persona. Suele tratarse de una invocación muy poderosa, relacionada habitualmente con los poderes elementales de la electricidad o la luz.

En algunos juegos antiguos, como Kyūyaku Megami Tensei, aparecía de color morado, barbudo y blandiendo con maestría un hacha.

Similitudes Odín mitológico:

A diferencia de los dos anteriores, éste ha sacrificado su ojo para obtener la sabiduria, y lleva Gungnir, que tiene sin duda forma de lanza. También la capa o el casco resultan muy adecuados para la caracterización de esta deidad.

Diferencias Odín mitológico:

Al margen del propio papel de un "objeto" al servicio del jugador, algo menor para un Dios, no presenta en los Shin Megami Tensei demasiados rasgos contradictorios. Su apariencia es extraña, pero con todo se adapta bastante bien a lo que comentamos al principio del artículo.

Nivel inspiración mitológica:






Too Human

El juego de Silicon Knights, que estuvo años generando expectación para luego quedarse en un fiasco de dimensiones mayúsculas, da mucha importancia a la mitología nórdica, aunque con la peculiaridad de fundir esta con componentes de cibertecnología, lo cual da como resultado una mezcla bastante peculiar. El protagonista principal del juego, que podéis ver en la imagen inferior es Baldur, hijo de Odín, y lo ponemos a él porque lo de su padre está algo más complicado.

No he jugado al Too Human, por lo que se me hace complicado conocerlo en profundidad. No obstante, después de bastante indagar, no he sido capaz de encontrar ninguna imagen de Odín, lo que me da la impresión de que su presencia en el juego es más "espiritual" que real. Odín surgió en la historia de Too Human como un humano que guió a la resistencia contra las máquinas que se habían rebelado. Fue el responsable de crear a los Aesir (humanos con poderes divinos en forma de implantes genéticos) y llevárselos a vivir a Midgar. También hay Ragnarok y un montón de dioses famosos (Thor, Freya, Loki, Heimdal...) participando en la trama.

Lo más que pude encontrar de Odín fue esta imagen del manual de instrucciones, que refuerza mi impresión de que en el momento del juego (año 2450) puede no aparecer físicamente, (espero que me podáis ayudar en los comentarios). Lo que está claro es que se le define como el más poderoso de los Aesir, es el creador del resto, salvó a la humanidad de la destrucción y tiene un par de cuervos que son como sus ojos...

Similitudes Odín mitológico:

Como líder de los Aesir y el más poderoso de ellos, por ser fundamental en los poderes del resto y especialmente sabio, por Midgar y el Ragnarok, por su ejército de Einherjars (aunque se les llame Valiants) y, en definitiva, por los elementos que marcan la trama anterior al propio juego.

Diferencias Odín mitológico:

Lo de las siglas ODIN (Organically Distributed Intelligence Network) da un buen apunte de que los tiros no van por algo tan místico como podemos pensar de un dios, y para empezar su origen era humano.

Nivel inspiración mitológica:



Lord of Vermillion

El juego de cartas y rol Square Enix, que los japoneses han podido disfrutar en los salones recreativos y que difícilmente veremos en el resto de mundo, también nos ofrece una aparición de Odín, que cuenta con su propia carta, gracias a la cual el jugador puede obtener su valiosa ayuda. Pero este Odín presenta un aspecto bastante inusual, y que en buena medida responde al peculiar estilo de Yoshitaka Amano, pues el famoso ilustrador de muchos de los Final Fantasy ha dejado en él de forma clara su marca personal (aunque recordemos que Amano también tiene mucho que ver en el diseño del Odín de los Final Fantasy, así que no ha sido esa la única razón.

El caso es que, como podéis comprobar en las imágenes que os ofrecemos, una de ellas de un artwork oficial y la otra de la carta de Odín en Lord of Vermillion II, el aspecto que se le ha dado es el de un joven rubio, muy delgado, y con una apariencia totalmente diferente a la del resto de representaciones que podéis ver en el artículo. Su apariencia y la de su caballo siguen siendo tenebrosas, pero si yo viese la imagen sin saber a quién correspondía, dudo que hubiese acertado que se trataba de Odín.

En el juego es una carta difícil de conseguir y muy poderosa, capaz de realizar ataques elementales de electricidad que pueden dañar a todos los enemigos en una amplia área. Las estadísticas de 75 de ataque y 65 de defensa que podéis ver en la carta son muy altas para lo que es la media del juego, así que Odín es una invocación a la altura de tan sagrado nombre. Pero poco más reconocible.

Similitudes Odín mitológico:

Pues si exceptuamos la del nombre, que ya es bastante, hay relativamente pocas más. Su marcial apariencia, lo tenebroso de su presencia o su poder son rasgos perfectamente adjudicables a Odín, pero también a infinidad de personajes más.

Diferencias Odín mitológico:

Monta un caballo de cuatro patas, blande una espada cuando sería más apropiada una lanza, y no posee ningún elemento característico en su representación como podría ser la ausencia de un ojo, un casco con cuernos, una capa o su lanza Gungnir.

Nivel inspiración mitológica:



Odin Sphere

Con el título de “Demon Lord Odin” (Señor Demoníaco Odín), este personaje gobierna con mano firme sobre Ragnival, el territorio más importante en la trama del juego, y del que son la mayor parte de los personajes principales. Además de jugar un papel decisivo en los acontecimientos que tendrán lugar, es el padre de varios de los protagonistas principales, como son Griselda, Gwendolyn, Ingway y Velvet.

Su apariencia es realmente llamativa, especialmente por sus tremendas dimensiones, y porque tiene casi tanto ancho de hombros como altura. Además lleva una armadura adaptada a su tamaño, muy oscura y que le concede un aspecto siniestro, reforzado aún más por su máscara de combate, que le tapa el rostro. Sin ella, no obstante, podemos comprobar que es un venerable anciano de barba blanca. Algo que ablanda esa imagen de monstruo. También lleva una gran capa estrellada y una especie de alas a la espalda y sobre la cabeza.

No voy a destripar aquí la participación de Odín en la trama de este juego, porque tiene bastante peligro de spoilers, pero tiene mucho jugo. Ya antes de los hechos que vamos a vivir sus acciones fueron fundamentales para la situación política en la que nos desenvolveremos, y también tuvo algunos líos de faldas que le dejaron por ahí algún hijo ilegítimo. En la trama comprobaremos que es un líder autoritario y centrado en sus propios intereses, pero no es en absoluto el malo de la película, y su título de Demon King tampoco es muy apropiado, y se debió a una cuestionable traducción del japonés.

Similitudes Odín mitológico:

Posee un enorme poder, es padre de valquirias y combate contra los Vanir. Incluso su aspecto, a pesar de lo llamativo que resulta, presenta características, como la barba blanca, la armadura o la capa.

Diferencias Odín mitológico:

Su papel en Odin Sphere es más el de un rey que el de un dios, y Ragnival es un escenario que poco tiene que ver con Asgard. Por otro lado, su arma principal es Balor, una especie de maza que difícilmente se asemeja a la clásica lanza Gungnir. Tampoco obtuvo su sabiduría hipotecando su ojo.

Nivel inspiración mitológica:



Age of Mythology

El juego de estrategia de Ensemble, el desaparecido estudio que saltó al estrellato con su saga Age of Empires, presenta un notable repertorio de dioses que a buen seguro va a hacer de él un fijo en esta sección. Age of Mythology enfrenta a tres civilizaciones diferentes lideradas por lo más selecto de sus dioses. Además de egipcios y griegos, están los escandinavos, con los que podemos elegir a Thor, a Loki y, por supuesto, a Odín.

La apariencia de Odín en este caso sí que cumple al dedillo la descripción que hicimos al principio del artículo. Como podéis ver en la imagen superior, en la que Odín es el primero por la izquierda, su caracterización perfectamente serviría para ilustrar al dios en un libro de mitología, y es que para cada detalle se han basado en la tradición nórdica.

Como es lógico, su papel en el juego está por encima del de los simples humanos que le sirven, y de los que se vale para llevar su guerra con otras civilizaciones, además de con otros dioses menores y criaturas mitológicas sacadas de la cultura escandinava. Resulta curioso, pero de todos los juegos que hemos comentado hasta ahora, éste es el único en el que podríamos decir que el jugador puede realmente encarnar el papel de Odín.

Y aunque hemos repasado los títulos que a mi juicio pueden resultar más reseñables, no podemos olvidar que podemos encontrarlo en Rune, Ragnarok Online, Hammer of the Gods o en Thor. Con mayor o menor acierto, han intentado recrear al Dios nórdico que hipotecó su ojo por el poder de la sabiduría.

Similitudes Odín mitológico:

Como en Valkyrie Profile, podemos decir que éste es puramente el dios nórdico, y además cuenta con una caracterización todavía más tradicional, en la que no faltan el casco con cuernos, el parche en un ojo, la larga barba blanca, el cuervo o la lanza, además de un atuendo muy apropiado.

Diferencias Odín mitológico:

Podríamos ponernos puntillosos, pero no vale la pena, porque no es que se hayan basado en Odín, es que lo han usado directamente.

Nivel inspiración mitológica:

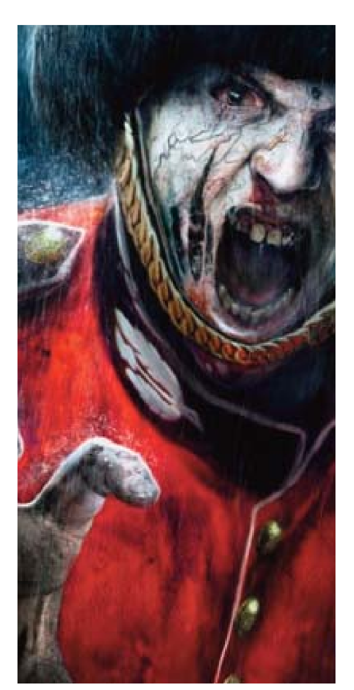


Alfonso Amorin Uzuki
pixfans.com

WiiU será lo que quieras que sea



Nintendo Wii U llega para demostrar que es algo más que una Wii vitaminada, y este mes os traemos un artículo en el que demostramos que la Gran N va a contentar a todo el mundo, incluso a sus detractores



A falta de unas cuantas semanas para que se produzca su desembarco oficial en España, somos muchos los especialistas del sector y los usuarios que ya hemos podido probar las bondades de Wii U, la nueva videoconsola de Nintendo, cuya característica más destacable es la incorporación de un mando tablet de proporciones jurásicas, que no ha dejado indiferente a un solo gamer del planeta.

Sabéis que independientemente de lo que se trate –ya sea una consola, un juego, o un estornudo de Iwata- cualquier cosa que hace el gigante nipón tiene una ola de reacciones para todos los gustos y colores, y por supuesto, la sucesora de Wii no ha quedado exenta de polémicas.

La primera, y quizás la más importante, es la decisión tomada por las altas esferas nintenderas de mantenerse impertérrita al clamor de miles de usuarios enfurecidos que pedían una equiparación tecnológica a las futuras PS4 y Xbox Infinity (o como se vaya a llamar). Lejos de ello, Wii U "tan solo" ofrecerá una potencia similar a las consolas de sobremesa actuales, hecho que ha disparado las discusiones en foros, y el trolleo de sonyers y xboxers a los pobres fans de Nintendo, que aun siguen resignándose ante el hecho de no poder esgrimir (una vez más) la baza tecnológica para defender a su compañía predilecta.

El consuelo que les queda a



los nintenderos más “techies” es que por primera vez, una de las consolas de la factoría de Kioto podrá verse en alta definición, y por fin podremos contarle los pelos del bigote a Mario y Luigi, y cosas de similar interés general.

Lejos de querer crear absurdas polémicas entre usuarios defensores de las distintas compañías, cosa que a mí ni me va ni me viene, puesto que, cual padre cariñoso, las quiero a las tres por igual, me gustaría explicaros por qué creo que Wii U se convertirá en la consola que tú quieras que sea, y será recordada por todos como uno de los mayores pelotazos de la industria del videojuego.

Quizás muchos de vosotros penséis que me he fumado algo raro, o que todavía es pronto para saber qué pasará, pero...si Michael Patcher puede ganarse la vida inventando trolas de estas, yo también quiero mi minuto de gloria.

Mirad cómo lo va a petar Wii U entre las distintas facciones gamer...

Los Casuals

Hay varios perfiles sociales que tienen un buen puñado de papeletas para que les toque la consola de marras, muchos sin incluso habérselo planteado nunca. Mamás que ya tienen Thermomix y Kindle cuyos hijos ya no saben qué regalarle, niños que hacen la primera comunión y se juntarán con trs o cuatro y parejas que hace tiempo que perdieron la chispa de la pasión y necesitan un entretenimiento de salón que haga más llevadera sus vidas.

Estos y muchos otros que todos tenéis en mente son algunos de los principales grupos que presentan una sólida candidatura para hacerse con “esa maquinita que anuncia ese fa-

WiiU llegará a las tiendas el próximo 30 de noviembre. Y lo hace con el cartel de haber agotado casi todas las reservas en su salida. Desde que se presentó en el E3 del pasado año, estos 18 meses han servido para que tanto pros como contras se enzarcen en enconadas batallas que nunca acaban en buen puerto

moso de turno por la tele y que parece TAN divertida y accesible para todos". Su facilidad de uso, la chulada del mandito ese con pantalla táctil que puedes usar para navegar por internet y sacarle los mocos a Mario, y esos juegos tan cuquis -para presumir y divertir cuando vienen los amigotes el viernes por la noche- convierten a Wii U en la consola ideal para hacerse con el mejor hueco del salón. Además hace juego con la lámpara de Ikea que compramos el otro día, por lo tanto...¡Adjudicada!

Los Hardcore Gamers

Wii probablemente haya sido la consola que mejor ha representado la antítesis de lo que un hardcore gamer busca y necesita, pero su sucesora puede hacer que muchos de estos "machotes" del videojuego tengan verdaderos quebraderos de cabeza llegado el momento de decidir si se la compra o no.

Entre las virtudes a tener en cuenta destaca el hecho de que va a tener un hardware ligeramente superior a 360 y PS3, por lo que algunos juegos se podrían ver mucho mejor – por ejemplo Trine 2-, pero, ¡bah!... ¿quién quiere gastar su tiempo jugando a un Mario HD, habiendo FiFAs y Call of Dutys a porrillo en la competencia? Mirad lo que pasará entre muchos de estos jugadores cuando descubran lo que Güillu traerá bajo el brazo:

- Tío, la Wii U es una mierda.

-Pues no sé que decirte, mira, lee este panfleto que traigo de la tienda, parece interesante...

-¡Coño! Pero si resulta que Wii U va a tener Call of Duty, y Fifa, y Batman...¡¡hasta Mass Effect 3 con todos los DLCs!! Y mira, tiene un FPS donde sale la Reina de Inglaterra sin maquillar corriendo por el Palacio de Buckingham...

- No hombre, ese es un zombi de ZombiU

- Oh, vaya, es igual, la quiero y la quiero ahora...

Amiguitos, juego, set y partido para Nintendo.

Los Fanboys de Nintendo

Aunque Nintendo vendiera una caja llena de detritus, ellos irían a la tienda y comprarían dos, una para jugar y otra para coleccionar. Y es que el fanboy nintendero es un ser sufrido y luchador, que lleva más de 5 años defendiendo a capa y espada los 480p de Wii, el segundo no stick de 3DS y la decoración minimalista del despacho de Iwata.

Esta vez lo van a tener más

WiiU es en potencia similar a PS3 y X360. Por ello esta vez en su catálogo veremos multiplataformas de renombre



fácil, ya que a pesar de los puntos negativos tratados en la introducción del artículo, parece que Nintendo apostará en firme –y con muchos años de retraso, seamos justos- por cosas básicas como el juego online, la alta definición, o un catálogo homogéneo con Third Parties que preparan juegos de calidad. Amigos nintenderos, sacad el hacha de la venganza, pues se acercan tiempos felices, al menos hasta que lleguen las señoritas de la next gen para ajustar cuentas...

Los haters de Nintendo

Como el Yin y el Yan o el Alfa y el Omega, cada Nintendero se ve contrarrestado por un hater de pro, dispuesto a tumbar cualquier teoría que ensalce a la gran N, y Wii U no va a ser una excepción. Mirad este caso real sucedido en un concurso televisivo:

-Amigo hater, por 25 pesetas, razones por las que Wii U es una mierda. Un, dos tres, responda otra vez.

-Consola cara, mando ridículamente grande, pantalla resistiva, el otro mando es una copia del de 360, el catalogo es el mismo que el de cualquier otra consola pero va a salir más tarde para adaptarlo al mando, no podréis comprar un segundo mando en un año, sigue siendo una consola desfasada técnicamente, y mi Play 3 mola mucho más...

Personalmente tomaré a Wii U como un divertido experimento de Nintendo que me ayudará a sobrellevar el mono de next gen que tengo, y llegado el momento de estrenar las nuevas y poderosas máquinas, Wii U pasará a ocupar el puesto de su madre Wii, y será una bonita consola complementaria, con el sello de calidad y diversión que solo Ninty sabe imprimir a sus productos. Como véis, efectivamente Wii U será lo que vosotros queráis que sea.

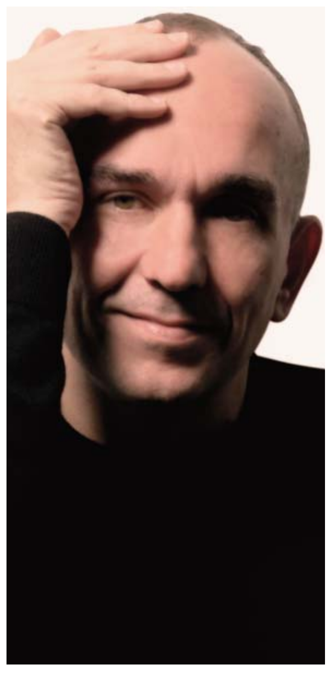
Nintendo tiene un hándicap muy importante con el que lidiar. La gran parte de los multiplataformas presentados ya cuentan con bastante tiempo a sus espaldas. Y los que están por llegar lo van a hacer también en máquinas mucho más económicas y que para colmo, muchos ya poseen. ¿Serán los juegos exclusivos suficiente reclamo para atraer nuevos compradores?

Anastasio Gijón
guiltybit.com

Fuga de cerebros



¿Qué está pasando en la industria del videojuego? Reconocidas mentes pensantes y desarrolladoras del mundillo, han abandonado la compañía con la que han pasado muchos años, e incluso la que fundaron, para coger su propio camino. ¿Fuga de cerebros?



Cliff Bleszinski, afamado y popular diseñador de Epic Games, y cara más visible de la saga Gears Of War, abandonó el estudio a principios de octubre. Decidió dejar la casa en la que ha estado durante veinte años, donde se hizo un nombre dentro de la industria y en la que fue partícipe en el nacimiento de una de las sagas de acción en primera persona histórica: Unreal. Desde que empezó a subir las escaleras de la fama y la distinción como desarrollador, con su primer juego, Palace of Deceit: Dragon's Plight, no sabemos si el personaje de Cliff B. (como no le gusta que le llamen...) esperaba llegar a ser una de las caras más importantes en la actual generación de consolas, y si se esperaba ayudar, y de qué manera, a que la segunda consola de Microsoft empezara a tener un superventas. Él es el responsable de la saga que ha marcado la actual jugabilidad de los juegos de acción. Él dio vida a Marcus Fenix. Algo que decidió dejar atrás a principios de octubre.

Según declaró, abandona la compañía para tomarse un merecido descanso. No sabemos qué se le pasa por la cabeza al bueno de Bleszinski, pero esta marcha ha sido una de las tantas que han surgido en los últimos años dentro del mundo de los videojuegos. El descanso parece un motivo poco elaborado, pero quizás sea el más acertado, ya que desde fuera parece ser que existe presión que atosiga a muchos estudios, y que



en muchos casos, casi llega al acoso y ahogo.

Otro caso de fuga fue la del carismático Peter Molyneux .El eterno prometedor, el bocachanclas maximo dentro de este ocio. Decidió dar portazo a Lionhead Studios y a Microsoft, para crear su propia compañia, 22Cans. Nadie puede dudar de que Peter haya sido una de las mentes que ha aportado y dado a los videojuegos grandes regalos para los usuarios. Desde que fundara Bullfrog en el año 1987, dejo huella en forma de Populous, la saga de gestión Theme, Dungeon Keeper o el clasicazo Syndicate. Tras ser adquirida Bullfrog por EA en el 1995, y colocando a Molyneux como vicepresidente de EA, el bueno de Peter desertó tras dos años declarando que lo dejaba porque no le dejaban la libertad necesaria para crear sus juegos.

Para liberar tal creatividad acumulada, Peter decidió crear Lionhead Studios, donde sació su lado estratega con Black & White. Cuando todavía eran independientes, lanzaron Fable, una de las sagas que les valió para que Microsoft tirara de talonario y comprara su estudio. Pero tras este hecho, Molyneux solamente hizo Fable 2 y 3 (dejemos de lado The Movies, por favor...un tropiezo lo tiene cualquiera). El afamado Caballero de las Artes y Las Letras por Francia, decidió abandonar el estudio porque quería libertad a la hora de desarrollar, igual motivo que el abandono de Bullfrog. Quiere innovar y que no le cierren las puertas a su mente y su ingenio.

Se fue. Y lo primero que veremos será Curiosity, un juego de puzles donde el único objetivo es descubrir que se esconde detrás de un cubo. Asi es Peter... Pero el punto a señalar es que Microsoft manejó a Lionhead para que hicieran más Fable a la vez que le pusieron casi sobre sus hombros la tarea de echar a andar Kinect. Project Milo quedará para el recuerdo de lo que pudo dar de sí el periférico.

Y cambiando de cuartos, ¿os acordáis de Rare? Sí, aquel prometedor estudio de los hermanos Stamper, que lanzó juguecillos de nada como Battletoads, Killer Instinct o Donkey Kong Country y sus secuelas. Goldeneye 007 para Nintendo 64, y un largo etcétera de juegos que dieron alas a una "pequeña" compañía como es Nintendo. Fue adquirirla Microsoft y dedicarse a crear diseños para avatares, tras probar con varios títulos sin cuajar. Un dato: desde 2008 tan solo los hemos visto en Kinect Sports. Así se desperdicia un gran estudio.

Tras estos tres casos, nos da qué pensar como Microsoft sub-



yuga de tal manera a sus estudios para que hagan lo que ellos quieran, dejando en un cajon los nuevos proyectos, y encerrando la innovación en un callejón sin salida. Ahora toca reflexión: de verdad se ha ido Cliffy B. porque necesitaba descanso ¿o es que Microsoft aprieta los tornillos para que saque más Gears of War con él al frente y asi no acabar con la gallina de los huevos de oro de la compañía? Resulta curioso que el próximo Gears vaya a ser desarrollado por una filial de Epic, People can Fly. Si tuviera que apostar, no dudaría en hacerlo fuertemente por esta hipótesis de la presión. Vale, sí, Epic es independiente y no pertenece como tal a Microsoft. Pero la relación entre Gears of War y la compañía de Redmond resulta incuestionable. Algo tiene que haber detrás de todo esto más allá de contratos de exclusivdad.

Y vayamos más allá: ¿Cuánto tardará Bleszinski en crearse su propio estudio y lanzar para cualquier plataforma, desvinculándose así del yugo de cualquier gran compañía con pasta en los bolsillos, que a base de talonario, compren la libertad y la creatividad de los estudios que adquieran, a cambio de mirar únicamente, las cuentas de fin de mes y ganar más y más? ¿No saben que la avaricia rompe el saco?

Algo huele mal dentro de la industria y parece que no solamente es Microsoft quien aprieta la cuerda a sus estudios. Otro inesperado abandono fue en forma de 2x1. Dos de los fundadores de un magno estudio, que enseñó el camino de cómo debería hacerse un verdadero juego de rol, como es Bioware, dejaron el estudio este mismo mes. Que decir de un estudio que creo sagas como Neverwinter Hights, Baldur's Gate, Dragon Age o Mass Effect. Ray Muzyka y Greg Zeschuk han decidido hacer las maletas y dedicarse a otra cosa. Tras ser adquiridos por EA, las dos últimas sagas mencionadas anteriormente han visto como han variado los patrones originarios. Se marcan unos estilos claramente diferenciados entre el juego original y sus secuelas. ¿Tendrá algo que ver EA en el cambio de camino de las sagas Dragon Age y Mass Effect? ¿Tendrá algo que ver esta presuntamente imposición de EA en los trabajos de Bioware

Inefune, padre de Megaman y símbolo de Capcom, decidió recientemente poner fin a 23 años en la compañía nipona



con la marcha de Muzyka y Zeschuk? Posiblemente, estemos ante otra subyugacion como lo hace Microsoft con sus estudios.

Parece ser que las grandes mentes de la industria deciden tomar las riendas de su propio ingenio e ir por su camino. Keiji Inafune, padre de Megaman, abandonó Capcom tras 23 años en la compañía, para fundar dos estudios, que ahora nos muestran sus trabajos. Capcom dijo de él que siempre quiso ser un creador independiente.

Más casos, como el de Itagaki dejando el Team Ninja para crear su propio estudio. Fumito Ueda, abandonando su última criatura a medio hacer, The Last Guardian, y a la propia Sony. Tetsuya Mizuguchi, un icono en Sega, dejó la compañia para crear su propio estudio, Q Entertainment. Y un caso resonado: Tim Schafer, que decidió pedir financiación de su siguiente proyecto mediante crowdfunding. Hay muchos casos de grandes mentes que prefieren abandonar su casa de siempre y tirar más por la independencia que le crea tener su propio estudio.

Esperemos que no caigan dos veces en la misma piedra y estos estudios sean adquiridos por grandes compañías que les dicten los pasos a seguir a la hora de crear, ya que se convertiría en una generación como la actual: marcada por las sagas que den dinero, sin dejar hueco alguno para la creatividad de los grandes estudios, y encontrándonos con un catálogo de juegos clónicos de fórmulas que una vez funcionaron. Con libertad de creatividad de las mentes que realmente conocen este mundo, se ha escrito la historia del videojuego. Sin ella, podemos entrar en un dejavu de ideas cíclicas. Ver veremos.

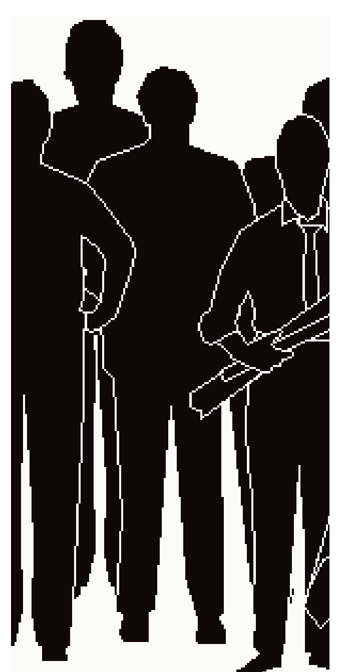
Uno de los casos más sonado es el protagonizado por Fumito Ueda. Tras anunciar hace 5 años su nuevo proyecto: The Last Guardian, han sido tantas las noticias referentes a retrasos, desavenencias y fechas incumplidas que a día de hoy el título corre un serio peligro de no ver nunca la luz y con gran parte del grupo de desarrollo, incluido el propio Ueda, desvinculados ya de Sony

Jesús Martínez
proyecto cromatic

Tiempos de cambio



YouTube ha supuesto uno de esos cambios que pocos podíamos prever, desplazando en muchos casos la prensa del videojuego a un muy discutido segundo plano. La forma de obtener información está cambiando



Cada día nacen decenas y decenas de webs y blogs dedicados al mundo del videojuego en castellano. Esto choca con algunos de los principales elementos de la nueva sociedad altamente ligado a sus tablets y dispotivos portátiles, ya que la palabra escrita poco o nada puede competir con la fuerza de la imagen, estando YouTube para ocupar un lugar preferente dentro de este colapsado y ajetreado mundillo.

Para poder contrastar lo dicho anteriormente, vamos a utilizar un dato bastante revelador, el número de visitas que produce el mayor youtuber de España, que por supuesto se dedica al mundo del videojuego. Esta cifra asciende entre sus dos canales que regenta a las novecientas mil visitas diarias y a los veintisiete millones al mes. Si a esto le sumamos que las tres principales páginas webs dedicadas al videojuego en España no llegan ninguna ni a una cuarta parte de las visitas que este único YouTuber produce, pues creo que está claro la importancia que este medio tiene.

YouTube ha cambiado nuestros hábitos de consumo en videojuegos en muchos aspectos. Tradicionalmente se utilizó la prensa especializada en el ocio electrónico como una mera guía de compras: este juego es bueno y este malo porque lo dice Microhobby, Hobbyconsolas o GamesTM. Pero ya pocas veces la gran masa de usuarios hacen ese “rito”, dejando a disposición de sus youtubers favo-

2012-09-28	+1,472	379,065	+446,212	143,952,179	+0	31,916,692	+0	18,185	€260 - €2.4K
2012-09-29	+2,232	381,297	+1,195,364	145,147,543	+0	31,916,692	+0	18,185	€697 - €6.5K
2012-09-30	+2,040	383,337	+643,098	145,790,641	+0	31,916,692	+0	18,185	€375 - €3.5K
2012-10-01	+1,770	385,107	+581,741	146,372,382	+0	31,916,692	+2	18,187	€339 - €3.2K
2012-10-02	+1,826	386,933	+466,125	146,838,507	+0	31,916,692	+0	18,187	€272 - €2.5K
2012-10-03	+1,721	388,654	+460,668	147,299,175	+0	31,916,692	+0	18,187	€269 - €2.5K
2012-10-04	+1,683	390,337	+0	147,299,175	+0	31,916,692	+0	18,187	€0 - €0
2012-10-05	+1,576	391,913	+886,895	148,186,070	+0	31,916,692	+0	18,187	€517 - €4.8K
2012-10-06	+1,847	393,760	+477,157	148,663,227	+0	31,916,692	-1	18,186	€278 - €2.6K
2012-10-07	+1,826	395,586	+544,451	149,207,678	+0	31,916,692	+0	18,186	€317 - €3K
2012-10-08	+1,406	396,992	+95,677	149,303,355	+0	31,916,692	-1	18,185	€56 - €521
2012-10-09	+1,551	398,543	+263,650	149,567,005	+0	31,916,692	-1	18,184	€154 - €1.4K
2012-10-10	+1,797	400,340	+1,080,401	150,647,406	+0	31,916,692	-1	18,183	€630 - €5.9K
2012-10-11	+1,725	402,065	+535,699	151,183,105	+0	31,916,692	+0	18,183	€312 - €2.9K
2012-10-12	+1,224	403,289	+492,598	151,675,703	+0	31,916,692	+0	18,183	€287 - €2.7K
Averages Past 30 Days	+1,554 +46,616		+494,112 +14,823,371		+20,912 +627,359		+1 +43		€288 - €2.7K /day €105.1K - €981.2K /yr Apply For Partner

ritos la decisión de si adquirir un producto u otro.

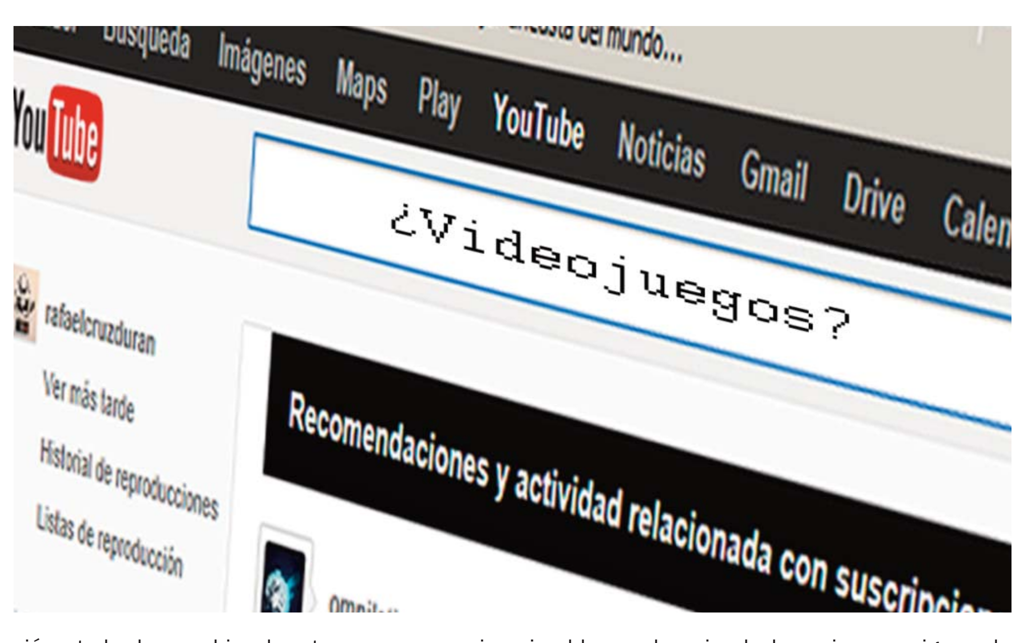
Esto no podemos verlo como algo bueno o malo, ya que caer dentro del maniqueísmo al que tanto estamos acostumbrados solo sirve para intentar acaparar con nuestra comprensión una realidad que pocas veces podemos llegar a aspirar a conocer ni una décima parte.

El famoso periodismo ciudadano, el poder de las redes sociales y la fuerza de un medio eminentemente visual son algunas de las características que han conseguido poner a la vanguardia de esa subsección del periodismo del videojuego que podríamos nombrar como “la prensa de la recomendación”. Pero es que, si nos paramos a pensarlo, es lo más normal y previsible que podía haber pasado, ya que ¿qué mejor forma de explicar que un juego es bueno según tu opinión que enseñar cómo juegas e ir explicándolo con hechos?

Aun así, muchos medios han ido intentando adaptarse a la moda de los nuevos tiempos, pero continuando anclándose en los viejos esquemas que en un pasado parecían ser la clave de todo. Cada día más vemos que las principales webs del videojuego implementan vídeos, podcast y todo este tipo de elementos para poder seguir jugando en una liga cada día más competitiva. Pero, aun así, siguen despreciando en gran medida el poder de las redes sociales como principal elemento para llegar al gran conjunto de los usuarios.

Como toda regla, siempre hay excepciones, y en este caso es una revista que precisamente ha llegado hace muy poco a nuestro país: IGN. Este medio ha conseguido desde su germen una gran capacidad de adapta-

YouTube es un medio tremendamente accesible. Y los mejores incluso se pueden permitir el lujo de vivir de ello. Pero para ser un buen YouTuber hay que ofrecer algo diferente y que realmente atraiga al público. Arriba podéis ver las estadísticas de uno de los más importantes de España. Para llegar a estos niveles no basta con ser bueno



ción a todos los cambios de este tipo de periodismo, siendo a día de hoy uno de los más interactivos, visuales y rigurosos del panorama de este tipo de prensa.

Continuando con este ejemplo, y tomando como referente la edición yanqui, vemos como han conseguido implementar YouTube como uno de sus principales columnas de ataque para poder controlar y aunar en un único medio lo mejor de los dos entornos. Con más de dos millones de visitas diarias en YouTube (sesenta millones de visitas al mes) y con una web que también apuesta entre dos tipos de vídeos: los alojados en YouTube directamente y los que se introducen en su site y siendo pioneros dentro del terreno del podcasting de alto nivel (un medio que hasta el momento sigue evolucionando y no ha encontrado un lugar definitivo en Internet en cuanto a medios económicos), se posiciona de una manera inmejorable para lo que Darwin nombró en otras disciplinas como evolución.

De igual forma, salvando excepciones como la de IGN, los medios tradicionales españoles siguen aferrándose a un modelo que en breve no podrá mantenerse y necesita una nueva estructuración, un cambio de aires que consiga dar un nuevo rumbo a este tipo de periodismo que tiene ya signos importantes de augurar cambios a medio y corto plazo.

Como reflexión final a estas palabras, me gustaría poder hacer un balance de lo que nos deparará el futuro de YouTube y, en general, de las redes sociales. Como hemos podido ver con el tiempo, los medios de comunicación han tendido a centralizarse. Aunque en estos últimos tiempos la televisión o Internet ha encontrado cierto equilibrio entre una gran cantidad de webs y canales, ya estamos viendo los primeros signos de cansancio de este fenómeno, ya que la gente no dispone de tanto tiempo para poder entrar en más de dos o tres webs sobre un tema o ver más de un programa o dos en televisión, el tiempo no perdona.

Por lo dicho anteriormente, YouTube tenderá a centralizarse por temáticas, viendo solamente un puñado de canales los que conseguirán colocarse en la cresta de la ola, siendo solo posible entrar entre ese grupo de grandes aquellos que consigan innovar y ofrecer algo diferente al resto, cosa que lo hace más interesante que la televisión, ya que una buena idea, ilusión y unos pocos medios y conocimientos pueden hacerte llegar a una profesión tan soñada como la de ofrecer tu pensamiento y visión sobre temas concretos a tus semejantes, sin barreras.

Poco a poco vemos como es complicado destacar en temas



concretos de YouTube, siendo el del mundo del videojuego y, más concretamente el del gameplay, uno de los más saturados del mismo. Hacer buenas partidas al Call of Duty ayer era un signo de éxito, hoy solamente es un puñado de píxeles más en un océano inundado por ese tipo de contenido.

Desde estas líneas me gustaría poder ayudar en cierta forma a todos aquellos que quieran iniciarse o ayudarles a concebir la forma en la que ven YouTube a día de hoy. Este medio es uno de los más potentes y creadores de gatekeeper de los que podemos encontrar en Internet y en los medios de masas: comunicación personalizada a golpe de clic. Pero destacar o simplemente tener un público supondrá un camino solo alcanzable a priori por dos factores: originalidad y tesón.

Afortunadamente, los factores que hemos comentado son y serán seguidos por muchísimos usuarios, haciendo evolucionar el medio y dando un gran abanico de posibilidades adaptados a todos los públicos, teniendo la prensa del videojuego que evolucionar a la par de todos estos.

¿Será la prensa del videojuego un mar de personalidades únicas que ganen su público a golpe de opinión sincera y sin tapujos? ¿YouTube caerá y la prensa tradicional seguirá su curso? Son cosas que tendremos que averiguar por nosotros mismos en un futuro, estando seguro un servidor que lo que venga, al menos conseguirá una mayor democratización de los medios a los que estamos acostumbrados, asegurando en muchos casos el espectáculo y otros el rigor, siendo en cualquiera de las opciones un gran avance para el público que consume este tipo de contenido día a día en sus dispositivos.

El potencial de YouTube es enorme. No solo permite a los usuarios hacer periodismo a pie de calle, sino que es accesible desde una inmensa cantidad de dispositivos. Rara es la persona que no solo no conoce el medio, sino que no pueda acceder a él en cuestión de segundos. Bien a través de un PC, una tablet, un portátil, o los cada vez más necesarios smartphones. Pero entre tanta oferta, hacerse un hueco es sumamente complicado

Rafael Cruz
monotemáticosfm

West Bank



La primera vez que pude echarle el guante a West Bank fue tras estrenar mi flamante Amstrad CPC 6128 Plus, con su ultra rápida unidad de disco, entrando en acción antes de que los revólveres más rápidos del lejano oeste silbaran



Acostumbrado a la eternidad que pasaba entre machacar la frase *RUN "CAS:"* en el teclado de mi **MSX** y que el juego volcase todo el contenido de la cinta en la memoria del ordenador japonés, aluciné en colores con la fulgurante carga de los discos de mi **Amstrad**.

Uno de mis colegas, los cuales poseían CPC con unidad floppy como yo, me prestó este **West Bank**, allá por el año 88. Antes me había sido imposible jugar, ya que originalmente no existía versión **MSX**. De hecho, el juego fue concebido para el **Spectrum** en 1985, pasando un año más hasta que se desarrollaran versiones para **Amstrad** y **Commodore**.

Estamos ante un juego que fue viendo pasar conversiones a lo largo de los años, hasta llegar a 1989, año en el que la compañía de los **Ruiz** estaba de enhorabuena y quiso celebrar su quinto aniversario por todo lo alto. Muchos recordaréis el enorme pack que se lanzó conmemorando tal evento, con una cantidad ingente de juegos, superando en cantidad y calidad a cualquier otra recopilación de la época.

Pues bien, uno de los juegos incluidos en el pack era **West Bank**. Si bien, dependiendo del sistema para el que adquiriésemos el producto, variaban algunos juegos -dependiendo de si había sido publicado para tal ordenador o no-, en el caso de **West Bank** se realizó expresamente una versión para MSX. Los autores de tal programa no



fueron otros que los amigos de **Animagic**, expertos en realizar trasvases al sistema del estándar japonés.

Pero ¿de qué va este juego? Pues resulta que somos un honrado empleado del banco más reputado del oeste en la ciudad de **Soft City**. Un banco con mucha afluencia de público dispuesto a depositar su confianza y sus ahorros en las arcas del recinto, algo que resulta ser un arma de doble filo: los forajidos quieren colarse para dar el gran golpe, y suelen hacerlo a punta de pistola. Nuestro humilde empleado deberá afinar su puntería, a ser posible, sin equivocarse en las cuentas...

En pantalla se nos mostraba la vista **subjetiva**, en primera persona, de nuestro personaje. Siempre teníamos frente a nuestros ojos tres puertas del banco, las cuales se corresponden con otras tantas ventanillas. En total hay veinte, y el objetivo principal de cada fase es que nos vayamos desplazando de una a otra para recaudar oro, al menos una vez, en cada una de las ventanillas.

La recaudación es automática, basta con tener a la buena persona de turno a la vista, y dejarle unos segundos para que deposite sus ahorros. Si aparece un forajido, tendremos que abatirle con nuestro revólver, pulsando el número correspondiente a la puerta en la que haya aparecido.

La mecánica era original *-si es que puede decirse así*, luego os comentaré por qué-, pero se complicaba con ciertos detalles. Por ejemplo, de vez en cuando se colaba un extraño tipo con seis sombreros colocados uno encima de otro. Lo jodido no era averiguar cómo lo hacía para que no se le cayeran, sino disparar a cada uno de los sombreros

Como ya ocurriera en más de una ocasión en la época de los ordenadores de 8 bits, no era extraño encontrar juegos que se se inspiraban más allá de la cuenta en algún título de éxito. Posteriormente se realizaban cambios para evitar las demandas de plagio. West Bank es uno de estos ejemplos. Bank Panic, al que calca en mecánica y desarrollo, era un popular arcade de SEGA



para descubrir en el último la bolsa de dinero… o una traicionera bomba, que nos daría un buen susto y se llevaría una de las preciadas vidas que poseíamos.

Peor aún eran los dichosos cuatreros que se escondían tras un inocente. Sin comerlo ni beberlo, apartaban al cliente y nos dejaban escaso margen de maniobra para eliminarlo antes de que el malhechor hiciera lo propio. Y por supuesto, ojito con cargarse al que no debíamos: conforme avanzan los niveles, la fórmula de "**actuar sólo en defensa propia**" se aplica a rajatabla, y es todo un reto detectar si el cliente tiene buenas intenciones o desenfunda, siendo en ese momento en el que podemos cargárnoslo.

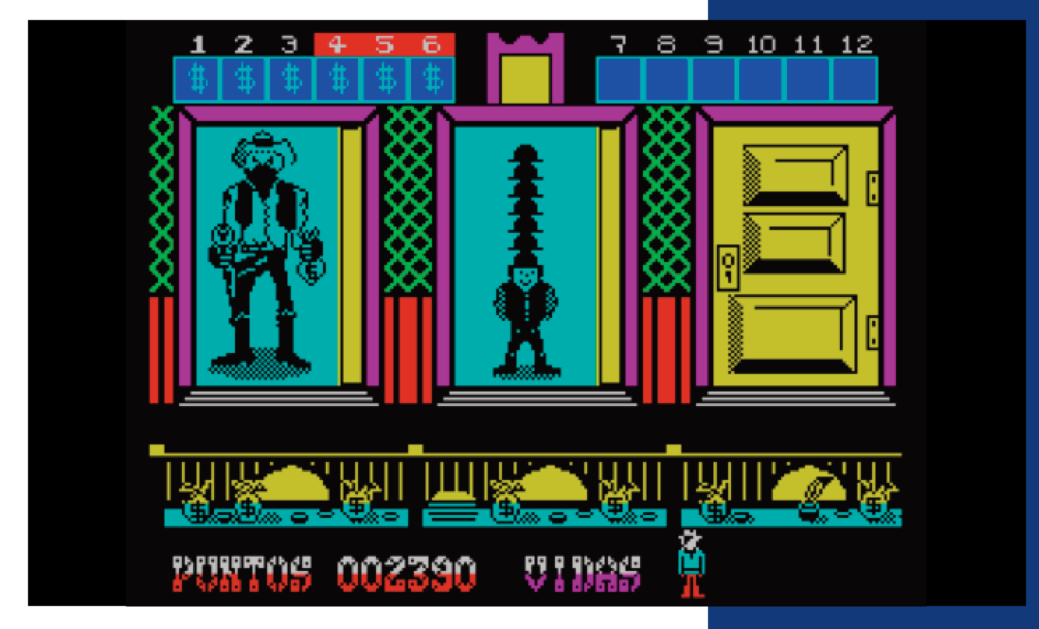
Entre fase y fase, la cosa se animaba con una prueba de reflejos, en la que debíamos eliminar a los enemigos justo en el momento que desenfundaban, una mecánica parecida a la de todo un clasicazo de NES, **Wild Gunman**, el cual alguno recordaréis que un tal **Elijah Wood** lo jugaba en el distópico futuro de **Back to the Future II**.

Respecto a las **versiones**, ciertamente hay diferencias. Por ejemplo, la original de **Spectrum**, a cargo de **Álvaro Mateos** (también en el equipo de desarrollo de **Rocky**) no tiene música -tampoco la tiene la conversión de **Animagic** para **MSX**, prácicamente calcada-, mientras que la de **Amstrad CPC** incluía una melodía para el menú y otra muy elaborada para el desarrollo del juego; por su parte, en la versión de **Commodore 64** sonaba durante todo el juego la partitura que en **Amstrad** sonaba sólo en las opciones.

Además, es destacable a nivel técnico los dos planos de scroll horizontal al desplazarnos por el banco, uno para las ventanillas y otro para las puertas donde aparecen los personajes: ojo, esto no ocurría así en **Amstrad**, donde el movimiento de pantalla era mucho más brusco. Y lo más **curioso** de todo: en dicha versión sólo había nueve puertas, mientras que en el resto había doce. Lógicamente, completar nueve bolsas de oro era más fácil…

Pero retomemos entonces la frase que deslicé previamente: la mecánica era de lo más original… si no habías jugado antes a **Bank Panic**, un arcade manufacturado por **SEGA**, cuyo desarrollo era idéntico a lo que plasmaba **West Bank**, con alguna excepción como el tiempo límite o las bombas que había que desactivar de vez en cuando.

En la época del software de ocho bits, no fueron pocas las veces que el desarrollador se "inspiraba" en un título arcade de renombre; posteriormente se



cambiaban aspectos del juego y, por supuesto, se usaba otro nombre para el título. Aún así, había veces en las que se podían formar pitotes bastante curiosos... ¿recordáis alguno?

Pues seguramente os suene la trifulca con **Satán** y **Black Tiger...** La primera fase del arcade de Dinamic recordaba poderosamente a la recreativa de Capcom, y la cosa estuvo a punto de llegar a las manos. Aun así, resultaba curioso comprobar que la segunda carga de Satán era completamente diferente a la primera, formando un conjunto bastante apetecible, y por qué no, ciertamente morboso.

Existen otras historias curiosas, como puede ser las de Desperado de Topo y GunSmoke, también de Capcom. En esta ocasión estamos ante una conversión a la cual no se le pudo sellar con el nombre original, al menos en ocho bits, ya que las adaptaciones posteriores para ordenadores de 16 bits sí que llevaban el título que pretendían, título, por cierto, que en principio iba a denominarse de forma onomatopéyica... Bang!

Y aún más, de nuevo una máquina de Capcom, Trojan, tuvo una adaptación encubierta que se denominó Metropolis, pasando bastante desapercibida, ya que la calidad del juego no llegaba ni a la suela de sus zapatos de su antecesor. Y podríamos enumerar unos cuantos más así, pero eso será en otra ocasión.

Porque hoy debemos concluir diciendo que **West Bank** añadía cosas de su propia cosecha, como los duelos entre fase o los distintos tipos de enemigos. Otro clásico que recordar con todo merecimiento; ah, echadle un vistazo a este remake en la **AppStore**, **WestBang**. Y juzgad por vosotros mismos.

Hubo varias versiones del título según el sistema para el que apareció. El original data de 1985 y su destino era Spectrum. Posteriormente llegarían versiones para MSX, calcada al original; CPC, que incluía el mejor trabajo sonoro de todas. Y por último, para Commodore 64. Según la versión el nivel técnico estaba más depurado, con un scroll más suave según los casos. Además, la versión para Amstrad solo incluía 9 puertas en lugar de 12

Jesús Relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

Videojuego patrio



Y tras cerrar la videoconsola y guardar con mimo aquel videojuego que tantas horas te ha tenido ensimismado, sólo queda preguntarse si aquella experiencia es suya o acaba de vivir el sueño de un programador influenciado por su vida, cultura e ideología



"Luchad, y puede que muráis. Huid y viviréis... un tiempo al menos. Y cuando estéis en vuestro lecho de muerte dentro de muchos años, ¿no cambiaréis todos los días desde aquí hasta entonces por una oportunidad, sólo una oportunidad, de volver aquí y decir a nuestros enemigos: Pueden quitarnos la vida, pero jamás nos quitarán... ¡¡La libertad!!"

William Wallace

Así montado en un caballo y de espaldas a su enemigo, justo antes de una batalla que iba a resultar determinante para la liberación de Escocia se recuerda y se hace extensible el discurso de **Mel Gibson** en la película **Braveheart** (Mel Gibson,1995). Un momento épico con un discurso propio de cualquiera que esté versado en el mundo cinematográfico creado por **Hollywood**. Y es que en Norte América – concretamente en los Estados Unidos – el sentimiento patriótico se ensalza hasta la exageración enfermiza de justificarlo todo en pro de las barras y las estrellas.

Sin duda alguna, no es algo exclusivo de la cultura americana, cada país tiene su orgullo patrio – en mayor o menor medida – e intenta inculcar de un modo u otro estos valores a su sociedad. Algo hasta aquí bastante normal, insisto, pero que en un mundo tan globalizado como es el nuestro es un tema que se debe tratar con sumo cuidado. Y es que no todo vale y muchos menos si se ejerce el



derecho de creer que lo de uno es mejor que lo del resto. **Y no, no se hará referencia al conflicto nazi que desembocó en la Segunda Guerra Mundial.**

Los videojuegos – sí ese arte – se extienden cada vez más, llegando a ocupar un lugar privilegiado entre el ocio de muchos hogares del mundo. Y he aquí donde uno debe detenerse por un instante a **reflexionar sobre la sensibilidad que se tiene al tratar ciertos temas**. Sobre todo cuando lo que se ofrece es una mera transcripción mitómana del cómo interpretar el mundo bajo un mismo prisma. Y haciendo bueno el dicho que destaca que '*el vencedor es el que escribe la historia*', se puede adoptar para asegurar que quien programa la ofrece también según su punto de vista. A lo que conlleva al "*lo mío es lo bueno y el resto es prescindible*".

No es de extrañar, por lo tanto, que en muchos de los títulos que se nos ofrece ser el héroe – el elegido – , éste sea de una procedencia muy concreta. Tan concreta que emana sudor americano por todos los poros de su piel. Así pues, desde **Sonic** – el Erizo – pasando por **Marcus Fénix**, protagonista de **Gears of Wars** (*Epic Games, 2007*), hasta **Alex Manson** su homónimo de lo que supondrá el último guiño a la cultura del disparo fácil, **Call of Duty: Black Ops 2** (*Activision,* 2012), tenemos a múltiples protagonistas que han ido convenciendo lentamente al mundo de que ser americano es sinónimo del pertenecer al bien.

Un hecho que choca frontalmente con la propuesta que se planteó en su día con **Dungeon Keeper** (*Bullfrog Productions*, 1997) donde el jugador se veía forzado a adoptar las fuerzas del

Existen momentos donde uno se pregunta cual es el motivo de tanta destrucción y sobre todo si realmente está defendiendo una causa justa. Un hecho que se descarta a las primeras de cambio debido a la recurrente tendencia de encarnar las fuerzas del bien. Aunque su conducta diste mucho de ser honorable, o aún peor, necesaria



mal para dar rienda suelta a su maquiavélica imaginación. Un detalle que no debería pasar desapercibido a nuestro lector. Ya que sin duda alguna, muchos deberían caer en la cuenta de que, mientras los héroes tienen una ideología clara y concisa, el bando del mal queda totalmente desprotegido. Tanto es así que uno se pregunta en más de una ocasión si tanto disparo gratuito dirigido al entrecejo de musulmanes, alemanes – nazis normalmente – y algún que otro ruso no ofende a aquellos que por "hache" o por "be" tienen por casualidad un poco de sensibilidad patriótica. No americana, claro está.

La exageración llega hasta el punto que uno puede asegurar que nuestro héroe no ha nacido en la tierra de la libertad, no es héroe ni es nada. Algo que se asume con mayor o menor dignidad sin que nadie ponga el grito en el cielo. Puede que sea debido al adoctrinamiento al que nos tiene sometido **Hollywood**, hasta puede que sea por nuestra propia incapacidad de asumir que nosotros – sí, el jugador – somos la viva encarnación del mal. Algo así como en **Los Otros** (*Alejandro Amenábar, 2001*) donde asumir la mortalidad nos hace cuestionar hasta que punto estamos preparado para digerir que existe vida más allá de nuestro ombligo.

Con todo ello, el jugador se viste siempre de héroe, difícilmente de villano salvo decorosas excepciones como **Jade Empire** (*Bioware*, 2005) donde nuestro protagonista puede decidir encarnar el camino del mal – senda del puño cerrado – y ser peor que el mismísimo enemigo final. Pero excepciones al margen, pocos son los que se preguntan – hay mentes para todo - el porqué un grupo de fornidos soldados deciden acabar con la vida de unos invasores. Asumiendo que los **Locust** son el mal a exterminar y no la raza oprimida que lucha por su legítima existencia. **Si no son americanos deben ser el enemigo, a no ser que nos juren lealtad**. Son planteamientos que ni siquiera nos cuestionamos.

Nos hemos acostumbrado a dirigir héroes de una patria que no es la nuestra, a defender la Tierra una y otra vez bajo una bandera que no nos pertenece y todo porque el poder económico mundial no está aquí, sino allí. En la tierra del '**American Dream**', en el país de las libertades – **la utopía de William Wa-**

Cuando la toma de decisiones está basada en el azul, blanco y rojo uno tiende a pensar que hay algo más detrás



llace – donde nace la economía capitalista y muere cualquier otro concepto que nada tenga que ver con el lema "*la unión hace la fuerza*". Y es que **Estados Unidos** es un mercado potente, cada vez más con la inclusión en el sector de su propia consola. **¿Venderían igual muchos de los títulos que abastecen nuestras estanterías si el elegido fuese bangladesí, azerbaiyano, chino, belga o boliviano?**

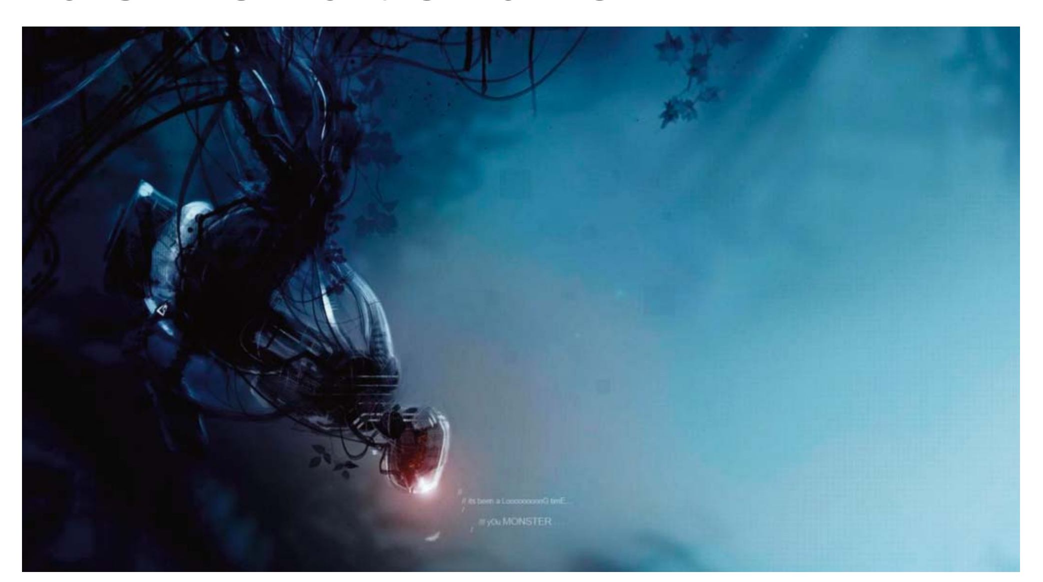
La respuesta es compleja, de hecho nadie duda del origen del/la **Comandante Shepard** – con ese apellido, español no debe ser – aunque no se especifique explícitamente el territorio de su país natal. Quizás es por la predominancia del color azul, rojo y blanco en la toma de decisiones (*donde rojo deja de significar mal para adquirir la razón de rebeldía*) o por cualquier otro motivo que durante el título se subyace; el caso es que todo parece invitar a asumir que el elegido – el héroe – es una vez más americano. **Y ahí están las ventas que pueden dar respuesta a nuestra pregunta.**

Por lo que no es de extrañar que la próxima aparición de un título de la saga **Assassin's Creed**, tercera en su numerología y novena si contamos todas las entregas en la totalidad de plataformas, estará ambientada en **La Revolución Americana** (con bandera ondeando de fondo) o que la **Columbia** del siguiente título de **Irrational Games, Bioshock Infinite,** adopte como propia la representante de la feminidad, americana claro está. Parece ser que la imagen de un hidalgo batallando contra molinos de viento y acompañado de un seboso compañero montado en un asno, no consigue tener el mismo poder de atracción, aunque a servidor le guste más, pero claro, eso es otra historia.

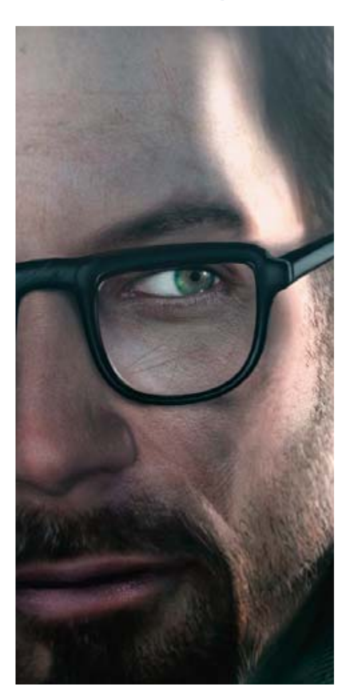
Escenarios como el que se plantea en el aeropuerto asestan un duro golpe hacia la moral del jugador. Algo que sin duda sólo se mira bajo una perspectiva, la del que narra la historia. El prisma del vencedor

Laocoont
zehngames.com

La sinfonía de Valve



Valve, la compañía que fundó Gabe Newell junto con Mike Harrington en 1996, ha logrado hacerse un sitio en la historia de los videojuegos, aportando tanto una plataforma de distribución digital como grandes títulos como Half Life y Portal son el ejemplo



Y el portazo en las oficinas de Microsoft sonó como un signo de interrogación, cerrando la pregunta que Gabe y Mike formularon al salir ¿la salida donde queda?

Aunque Mike hubiera tanteado en su día un poco el terreno de los videojuegos con Dynamix, los dos tenían muy claro que, aunque la finalidad de Valve era desarrollar un titulo de acción en primera persona, sabían bastante poco de que rumbo tomar y hacia qué puerto dirigirse así que cogieron la agenda de amigos y tras varias llamadas, contactaron con John Carmack, fundador de ID Software y de títulos como DOOM (ID Software, 1993), el cual se encargaría de ofrecer a Gabe su nuevo y revolucionario sistema de 3D, Quake engine, que obviamente ya fue creado en su momento para Quake (ID Software, 1996) y utilizado por otros tantos títulos.

Tras varios años de desarrollo, con un equipo bastante grande y varios títulos en desarrollo, halla la época de 1998, Newell y Harrignton agarraron todo lo creado y tras ver que no había nada claro, mandaron lo obtenido hasta la fecha al cubo de la basura.

Muchas pruebas hicieron falta para llegar a la conclusión de lo que debería ser Half Life y tras varios meses buscando las personas adecuadas, empezaron manos a la obra. Hasta siete, fueron las veces que se anuncio la salida de Half Life en 1998, así que gracias a SIERRA lograron finalmente sacar el



juego a la luz y cambiar el mundo de los videojuegos considerablemente.

Con la gran aceptación, los 51 premios que gano Valve gracias a Half Life y un público que ovacionaba a la criatura que el equipo de Gabe y Mike habían engendrado, no tardaron en surgir "mods" bajo la potencia que ofrecía el motor Unreal. La comunidad modder estaba en auge y no tardaron en llegar grandes joyas como Counter Strike, Day of Defeat o el famoso Team Fortress, del cual Valve compro la licencia.

Tras el éxito sin precedentes de este título, no se lo pensaron dos veces en hacer una segunda entrega. Pero no fue hasta 2003, en el E3 de aquel año, cuando se presento finalmente una versión prácticamente terminada de Half Life 2, ya os podéis imaginar el revuelo que causo todo aquello. Tras un año de espera y después de un robo del código fuente, por fin Half Life 2 salió mundialmente para la plataforma de negocio que Valve había creado con el nombre de Steam.

Algo nos decía que no iban bien las cosas en Ciudad 17, aparecemos como despertando de un sueño o quizá entrando en él, han pasado 20 años de la última vez que vimos la luz del sol, pero parece que fue hace unas horas. Todo ha cambiado a peor y tan solo contemplando la gran ciudad que nos rodea, podemos sentir que hemos vuelto para terminar con esta dictadura llevada por la Alianza y el Dr. Wallace Breen, antiguo administrador de Black Mesa, corporación de investigación donde Freeman experimentaba sobre la teletransportación e investigaba las aplicaciones del teletransporte.

Durante todo el viaje, esta-

GMan es uno de los personajes más misteriosos de todos los tiempos. No se sabe nada de él, ni cuales son sus intenciones. Siempre pertrechado en su traje negro, y su sempiterno maletín. Algunos apuntan a que puede ser el mismísimo Gordon Freeman que viniendo desde el futuro, salvaguarda nuestro camino



mos bajo la atenta mirada de GMan, quizá el personaje más misterioso de todos los tiempos, del cual hay muchísimas teorías sobre su origen o identidad, llegando a decir que podría ser Gordon Freeman del futuro.

10 de octubre de 2007, fecha elegida por Valve para presentar y lanzar uno de los títulos que marcaron la industria por sus mecánicas de puzle disfrazadas de first-play-shooter, su nombre era Portal. Nos daban un objetivo y una arma para crear portales, con eso y nuestro ingenio debíamos ir superando las fases que un robot psicópata, llamado GLaDOS, nos iba presentando con el mero fin de acabar con nuestra vida, creando una sensación incomoda en la que todo vale para ganar pero el fallar es mortal. Bajo un tapiz minimalista, donde las formas poligonales y el color blanco adornaban aquel triste lienzo de laboratorio, nos damos cuenta de que el reto que nos muestran es imposible, pero siempre hay un por qué. Una explicación a los hechos que se nos muestran ya sea en un videojuego o en la vida misma, siempre hay una forma para resolver la ecuación, un por qué a lo sucedido, una respuesta.

¿Pero qué es realmente lo que nos mostraban en los laboratorios de Aperture Science? Como un hilo tejido por una araña, Valve supo en su momento lo qué quería y hacia dónde debía dirigir su título. Mientras vamos avanzando por los niveles, mientras GLaDOS intenta acabar con nuestra vida, es en ese momento donde poco a poco se nos va revelando que en el exterior del recinto están pasando cosas importantes, las cuales son nada más y nada menos que la guerra de las siete horas y la invasión de la Alianza, hechos que habíamos presenciado años atrás en el ya nombrado Half Life.

Tanto es el paralelismo de estas dos ambientaciones que se le atribuye a Aperture Science como la clara empresa rival de Black Mesa, ya que tienen muchísimas similitudes en el desarrollo e investigación sobre el teletransporte y sus diferentes aplicaciones.

Quizá todo esto nos lleve directamente a Portal 2, donde 50 días después de los acontecimientos de la primera parte de Portal, nuestra protagonista Chell despierta y repite papel protagonista en el juego psicópata de GLaDOS. Esta segunda entrega se carga de más peso argumental, ya que tanto en los escenarios como en las palabras de GLaDOS, podemos conocer que ocurrió con Aperture Science antes de que nuestro avatar despertara.

Mucho se ha hablado de la relación hombre y máquina, donde en este caso también se



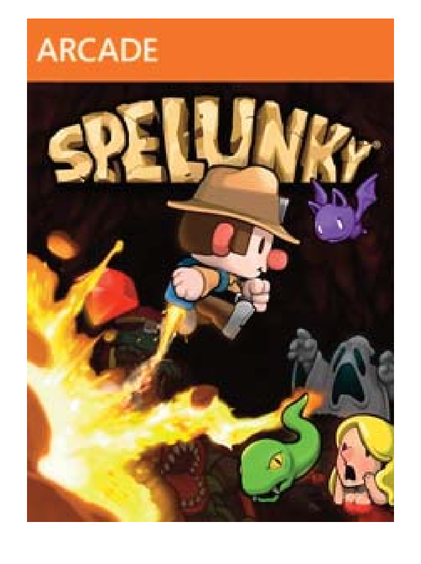
toma el tópico de máquina intenta matar humano. Pero aquí falla algo, la relación entre GLaDOS y Chell es diferente, tiene un trasfondo algo más retorcido. Ya sea por los detalles que podemos ver en los escenarios, como el proyecto de ciencias de Chell en un pasado "día de trae tu hijo al trabajo" o simplemente por los comentarios que Caroline, el lado humano de GLaDOS, va soltando a lo largo de la parte final del título. Quizá sea ir demasiado lejos y Chell solamente fuera una hija de algún empleado. Pero no todo queda en ese mero detalle y como ya he dicho antes, siempre hay un por qué, las casualidades no existen. Si escarbamos un poco más en aquella sala, entre tanta patata con cables, hay otro experimento que destacar, no por su grandeza o porque la patata sea diferente. Simplemente vale la pena detenerse y contemplar cómo está firmado por Alyx, la coprotagonista de Half Life 2, Alyx Vance.

Pero la retorcida trama oculta que se intenta destapar a través de finos rayos de luz, invita a investigar y perderse en las instalaciones de Aperture Science. Todo esto no tendría ningún sentido si no existieran tales detalles que minuciosamente y sabiendo de su existencia, nos obligan a estar atentos en todo momento, ya sea porque nos envíen él detalle a través de GLaDOS o porque debamos fijarnos en lo que nos rodea. Pero acostumbrados a que Valve incluso nos cite mitos griegos, hace pensar que todo sea un tapiz donde dibujar una misma historia desde diferentes puntos de encaje.

Quién sabe si en un futuro Chell y Gordon toman un papel conjunto en Half Life 3, lo que está claro es que Gabe, y su equipo, sabe cómo mantener a su público en la misma sintonía.

Que Portal y Half Life se desarrollan de forma contemporánea y prácticamente en el mismo marco geográfico es algo que ya se da practicamente por hecho. Son tantos los guiños y detalles que podemos encontrar en Portal referidos a la aventura primigenia de Gordon que este hecho está casi fuera de toda duda. Aun así, Valve sigue sin decir nada referente a posibles continuaciones. Y sobre todo, seguimos sin saber nada de Half Life 3

David Molina
pixelbusters.com



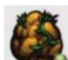
Spelunky

Spelunky es un original juego de plataformas con niveles creados al azar que te ofrece una experiencia nueva y compleja cada vez que juegas. Viaja a las profundidades subterráneas y explora lugares fantásticos repletos de monstruos, trampas y tesoros. Sus entornos que se pueden destruir totalmente permiten emplear multitud de estrategias y convierten en todo un desafío dominar los muchos secretos que esconde el juego. También tiene modo cooperativo para hasta 4 jugadores y enfrentamientos en 48 escenarios.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 20 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!

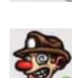
Y así comienza Puntos: 30
Supera el tutorial.


Jungla completada Puntos: 20
Llega a las cuevas de hielo.

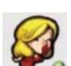

Conseguido Puntos: 40
Completa el juego.


Ciudad del oro Puntos: 40
Llega a la Ciudad del oro.

Hombre de hierro Puntos: 30
Completa el juego sin usar atajos.


Adicto Puntos: 10
Juega al modo Aventura 1.000 veces.


He visto demasiado Puntos: 10
Completa el 50% del diario.


Casanova Puntos: 10
Rescata a 10 o más damiselas en un juego.


Marcador bajo Puntos: 10
Completa el juego sin conseguir ningún tesoro. Sin atajos.


Su favorito Puntos: 10
Gana el kapala de Kali.

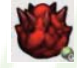
Minas completadas Puntos: 20
Llega a la jungla.

Hielo completado Puntos: 20
Llega al templo.

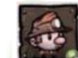
Dinero a raudales Puntos: 20
Obtén 500.000 de oro.

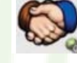
Vida eterna Puntos: 15
Obtén el Ankh.

Rapidilunky Puntos: 10
Completa el juego en menos de ocho minutos. Sin atajos.


Ida y vuelta al infierno Puntos: 50
Completa el juego de manera difícil.


Lo he visto todo Puntos: 20
Completa el 100% del diario.


Enemigo público Puntos: 10
Mata a 12 o más tenderos en un juego.


Buen trabajo en equipo Puntos: 10
Completa el juego con al menos dos jugadores vivos. Sin atajos.

La banda entera Puntos: 10
Rescata a los 8 personajes escondidos.



Minecraft

¡Imagínalo, constrúyelo! Minecraft: Xbox 360 Edition, desarrollado por 4J Studios, te permite crear mundos desde la comodidad de tu sofá. Juega solo o con tus amigos. ¡Explora, construye y conquista! De noche salen los monstruos, así que procura construir un refugio antes de que eso suceda. A partir de ahí, el límite del mundo es tu imaginación. Construye cualquier cosa que se te ocurra utilizando los diferentes materiales disponibles. ¡Las horas te parecerán minutos en Minecraft!

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 20 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Hacer inventario Puntos: 10
Abre el inventario.


Banco de pruebas Puntos: 10
Crea un banco de trabajo con cuatro bloques de tablones de madera.


La cosa arde Puntos: 15
Construye un horno con ocho bloques de guijarro.


¡A cosechar! Puntos: 10
Usa tablones y palos para fabricar una azada.


La mentira Puntos: 40
¡Haz un pastel con trigo, azúcar, leche y huevos!

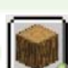

¡Pescado delicioso! Puntos: 15
¡Pesca y cocina un pez!


¡Al ataque! Puntos: 10
Usa tablones y palos para fabricar una espada.


Pellejo de vaca Puntos: 15
Reúne algo de cuero.


Líder de la manada Puntos: 30
Hazte amigo de cinco lobos.


Dispénsame esto Puntos: 20
Construye un dispensador.

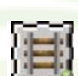

Recoger madera Puntos: 10
Golpea un árbol hasta que salga el bloque de madera.


¡A perforar! Puntos: 10
Usa tablones y palos para fabricar un pico.


Consigue maquinaria Puntos: 15
Funde un lingote de hierro.


Haz pan Puntos: 20
Convierte el trigo en pan.


Conseguir mejoras Puntos: 15
Construye un pico mejor.


Sobre raíles Puntos: 40
Desplázate en vagoneta a un destino a 500 m como mínimo en línea recta.


La caza del monstruo Puntos: 20
Ataca y destruye un monstruo.


Cuando los cerdos vuelan Puntos: 40
Usa una silla para montar un cerdo y consigue que el cerdo sufra daños por caída


MÁS herramientas Puntos: 15
Construye una herramienta de cada tipo (un pico, una pala, un hacha y una azada).


Al mundo inferior Puntos: 40
Construye un portal inferior.


para demostrar la inocencia de Guerra debes encontrar el árbol de la vida
¿cómo lo encuentro?
busca la hermana de la Fragua,ella te guiará

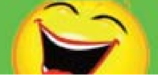

restaura nuestra fragua y podrás llegar al árbol


encuentra a mi yo imprevisible,traelo de vuelta y te ayudaré


jinete necesito tu ayuda...


...¡jinete! ¿¡a donde crees que vas?!


estoo..,yo de ti iría buscándome un abogado
Pepo'12





¿SABES, KEN, QUE YO PODRÍA HABER LLEVADO OTRA VIDA? MI PADRE TIENE UNA CADENA DE CHARCUTERÍAS. UNA DE ÉXITO, OJO.

PERO NO, EL NENE SE DEDICÓ A LUCHAR. Y NO SE ME DA MAL. APRENDÍA A HACER HADOUKENS, QUE ES COMO UN KAME-HAME PERO SIN TENER QUE PAGAR DERECHOS.

ADEMÁS, ME EMPECÉ A DEDICAR A ESTO CON ESTILO: LUCHADOR VAGABUNDO... TAN BOHEMIO... A LAS CHATIS LES ENCANTA.

Y REALMENTE HE TENIDO ÉXITO, A CHUN-LI ME LA PODRÍA HABER LIGADO CUANDO HUBIERA QUERIDO, PERO TIENE EL MUSLAMEN COMO DOS TORSOS DE ENANO Y ME DA ALGO DE GRIMA...

TOTAL, QUE LO QUE TE QUERÍA DECIR ES QUE PODRÍA HABER SIDO EMPRESARIO DE ÉXITO Y POR ENCHUFE, QUE ES LO QUE ESTÁ DE MODA, PERO DECIDÍ SER VAGABUNDO.

PERO POR CULPA DE UNOS POCOS A LOS QUE MÁS DE UN SHORYUKEN LES DABA, LO DE SER VAGABUNDO TAMBIÉN SE ESTÁ PONIENDO DE MODA.

SÓLO QUERÍA DEJAR CLARO QUE YO LO ERA ANTES DE QUE FUERA GUAY.

¿NOS JOSTIAMOS?





http://treveronsparadox.blogspot.com


DISHONORED
LA VENGANZA SE SIRVE FRÍA
11 OCTUBRE 2012
DISHONORED.COM
#DISHONORED
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
ARKANE STUDIOS
Bethesda
18
www.pegi.info